MEGÚJULTUNK! PLUSZ 16 OLDAL! PC-S TARTALOMMAL IS!

599 Ft KIZÁRÓLAG AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN ■ PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP





AJÁNDÉK pakli játékfigurás franciakártya

1000 Ft-os vásárlási utalvány részletek az 53. oldalon

Interjú + bétateszt

KILLZONE 2 PS3

Teszt

TOMB RAIDER UNDERWORLD PC PS3 360

Teszt + nyereményjáték

WOW LICH KING PC

Teszt

PRINCE OF PERSIA PC PS3 360

2008. dec.
799,-

AJÁNDÉK!

1000 FT ÉRTÉKŰ VÁSÁRLÁSI UTALVÁNY
100 000 FT ÉRTÉKŰ NYEREMÉNYJÁTÉK
FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Tesztek

Sonic Unleashed
The Last Remnant
Naruto Mortal Kombat
Endwar SOCOM (PS3)
Wii Music...

I AM ALIVE ELŐZETES



LEFT 4 DEAD TESZT



WOLVERINE ELŐZETES





MotoGP08
„Találkozunk a pályán"
PC DVD ROM
XBOX 360
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT
CAPCOM
motoGP
Software © 2008 Capcom Entertainment, Inc. MotoGP™ 08 and © 2008 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.

Impresszum

576

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

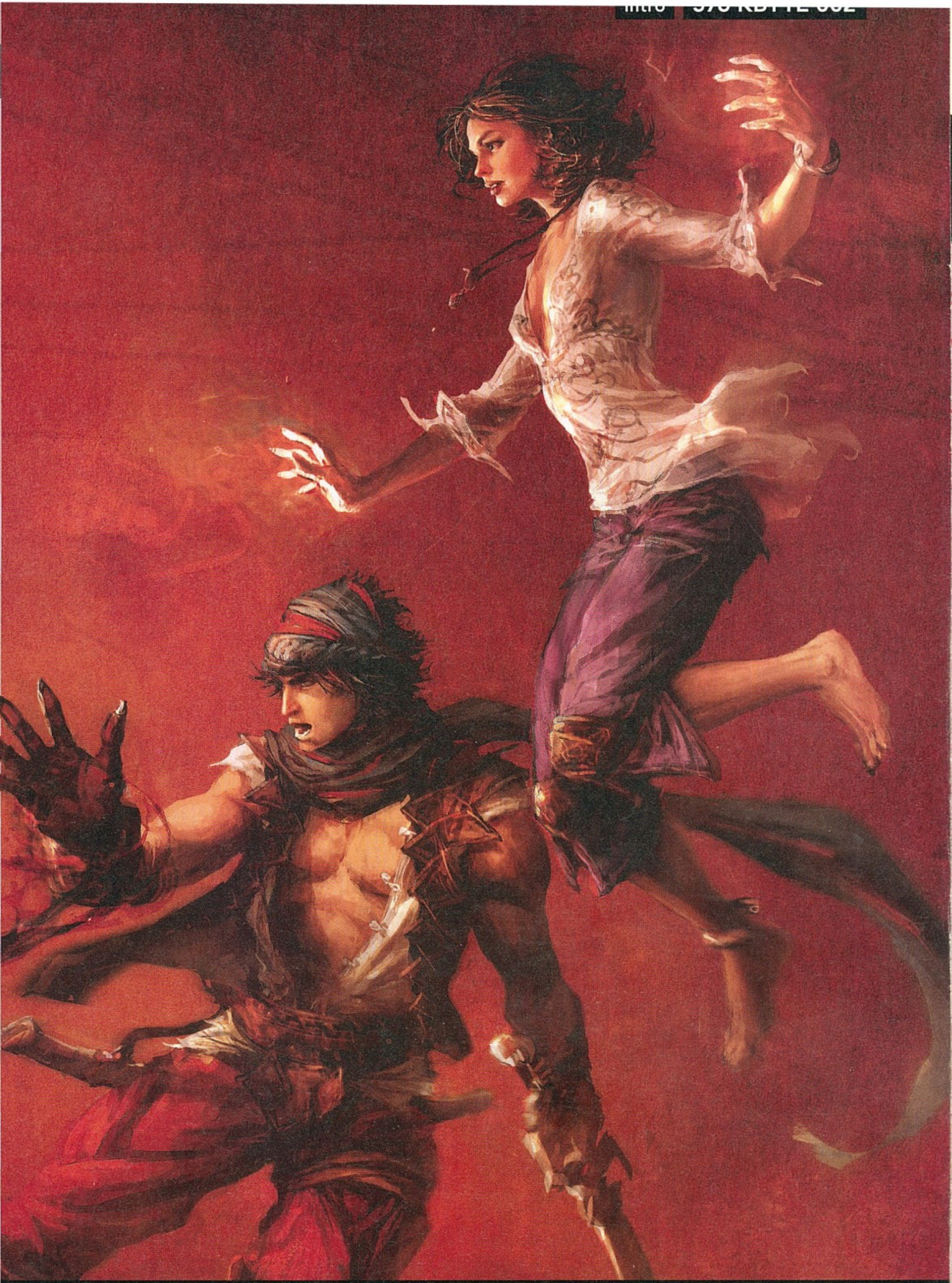
Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játéknyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126



SZIASZTOK!

Először is mindenkinek bejgliben gazdag karácsonyi ünnepeket, játékokkal eltöltött kellemes szünnapokat és sikeres újévet kívánok az egész 576 KByte csapat nevében! A karácsonyi szezon második hulláma is befutott, most is hihetetlen számban jutott tesztelnivaló játék minden platformon.

A teszteken felül figyelmetekbe ajánljuk híreinket, előzeteseinket. A világon az elsők között nálunk láthattok képeket, olvashattok információkat olyan játékokról, mint az I Am Alive, a Wolverine vagy a Watchmen, de hat oldalas, a bétaverzió alapján született Killzone 2 bemutatónkat is csak ajánlani tudjuk – elvégre a fejlesztőket is megkerestük, hogy új információkkal szolgáljanak.

Előző – mit előző, első! – számunk nyomán rengeteg visszajelzést kaptunk tőletek, és szerencsére ezek jókora része nagyjából helyesnek tartotta az új irányvonalat. Természetesen kritikából is bőven jutott, ezek jó részével mi is egyetértve változtattunk itt-ott a magazin kinézetén, szerkezetén. A meglehetősen kaotikusra sikerült hírek-bemutatók részleget például most már szépen rendszerezve találhatjátok meg az újság elején. Természetesen a további megjegyzéseket, javaslatokat is várjuk, mégpedig a csevego@576.hu címre.

Előfizetési akciónk is rendkívül sikeres volt, ezt most némiképp megújítva továbbra is kínáljuk, erről információkat a 40. oldalon találhatsz. Minket is meglepett ezen felül a kivágható kupon népszerűsége, így az egyszeri alkalomra tervezett akciót meghosszabbítottuk, a magazin áránál jóval több-bet, ezer forintot továbbra is levásárolhatsz az 576 KByte üzletekben. Találkozunk januárban is!

Jó játékot
Grath

576 KBYTE 02.SZÁM
2008. DECEMBER

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA

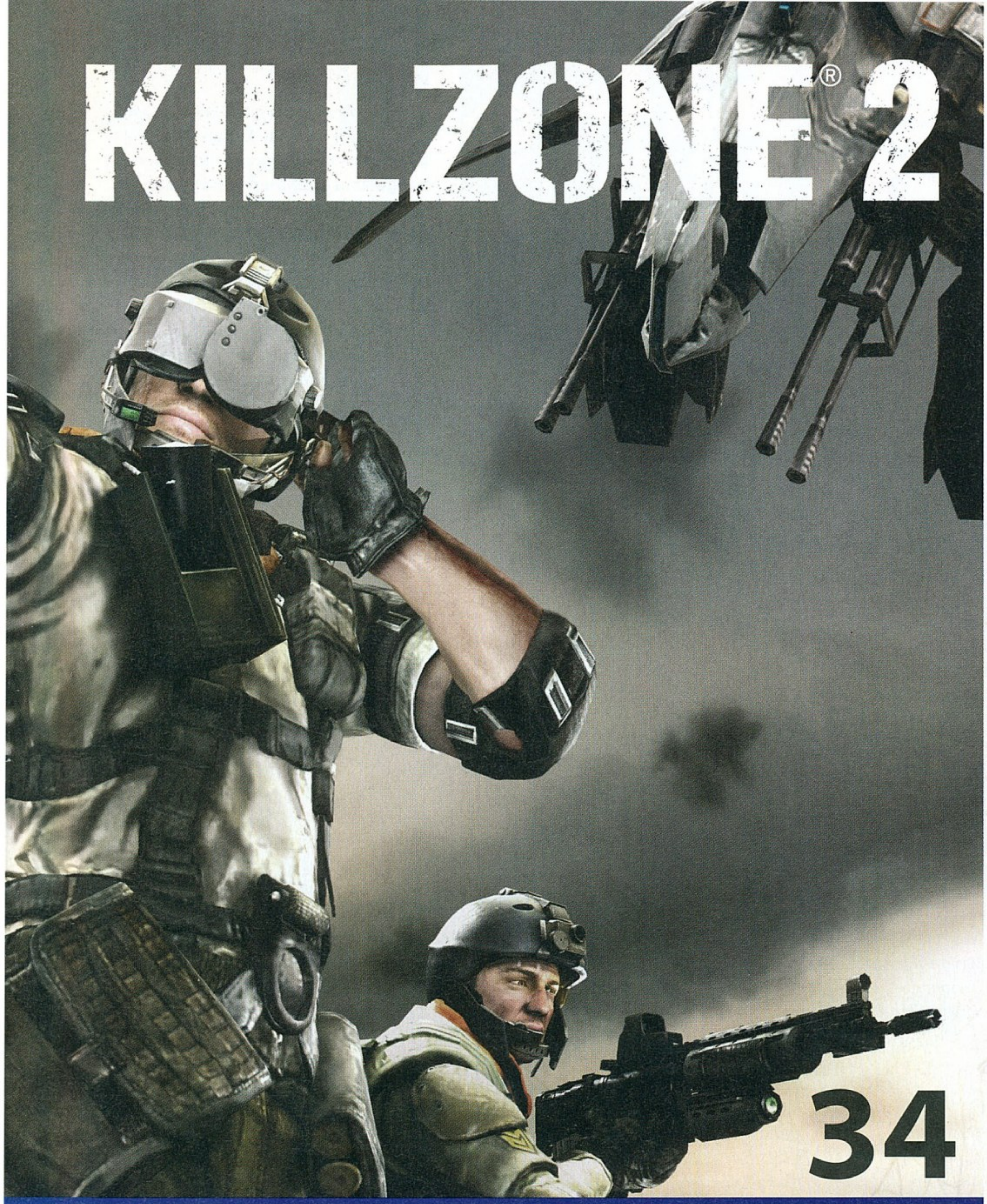












576 KBYTE TESZTEK

odamondja kritika vélemény világos szemtelen

csevegő

őszinte szókimondó beszól merész

Először is köszönjük a rengeteg levelet, amit a megújult 576 magazinnal kapcsolatban küldtetek nekünk. Kaptunk hideget (amiért bármi is változott), meleget (leginkább az újság első felének megreformálása miatt) és persze rengeteg javaslatot is. Az előző csonka csevegőben feltett kérdésre – miszerint milyen legyen az értékelő rendszer, pontokat, félpontokat vagy százalékokat használó – is sok válasz érkezett, körülbelül egyenlő arányban, úgyhogy a gond nem oldódott meg. Akinek van mindent eldöntő érve egyik vagy másik megoldás mellett, az a csevego@576.hu címet támadja be vele.

Nem is tudom, hol kezdjem, nem szoktam levelet írni sem a fórumba, sem a csevegőbe, de most úgy érzem hogy le kell írnom a véleményemet az új lappal kapcsolatban. Én 22 éves vagyok, hatéves korom óta az összes konzol megfordult nálam és az összes 576 Konzolt megvettem, magyarul függője lettem az elektronikus játékoknak, amelyekkel az egész családomat is megfertőztem. A magazinotok összes számát már a megjelenés napján a kezembe tartottam és remegve lapozgattam a hasábjait. Nem tudom megfogalmazni, hogy miért, de minden egyes cikknek – még ha nem is érdekelt a téma – megvolt a maga varázsa. Lehet, hogy ez azért volt, mert nem volt konkurens, konzolokkal foglalkozó magazin, ami baráti módon írta volna a cikkeket. Mert ez tény, a Konzolban a tesztek 90%-a reális volt, nem voltak túlpontozva, ha egy játék szar volt, akkor azt le is húzták rendesen. Most vissza is térnék az új újsághoz, ami nekem kellemes meglepetést okozott. Sikerült átvinnetek a régi újság felfogását egy új külsőbe, ami kimondottan pozitív.



Tetszik a sok kis cikk az újság elején és eltűntek a csöves mangák amiket mindig átlapoztam! A végére még annyit írnék hogy köszönöm hogy nem ba..tátok szét a kedvenc újságomat és hűséges olvasótok maradok! Kellemes, meleg szobában, konzolozással eltöltött kellemes ünnepeket kívánok! *Torma Ákos*

Neked is hasonlóan jókat! A leveled azért is került be, mert te voltál az egyetlen, aki az anime-rovat átmeneti megszűnését örömmel fogadtad, az olvasói levelek fennmaradó része követelte vissza a rajzolt lánykákat. Így aztán úgy gondoltuk, januártól valamilyen formában visszatérünk a mangákhoz, animékhoz. Sajnáljuk, Ákos!

Szeretném, ha az újság minél jobb lenne, ezért meg szeretném osztani kritikáimat.
1. Szerintem a játékokat 1-10-ig kellene pontozni, félpontokkal. Nem lenne szükség tized pontokra, mivel az így adható 20 különféle érték alapján is kiválóan be lehet határolni egy játékot. Csak két játék tért el ettől, nem is tudom, miért.
2. A tartalomjegyzék két oldalt vesz el az újságból, mégsem tudok eligazodni benne. Örülnék, ha minden egyes rovat neve szerepelne a tartalomjegyzékben, és nem csak a tesztelt játékok és előzetesek, vagy ha így maradna, akkor csak egy oldalt venne el az újságból.
3. Az újság tesztek előtti részét rendszerezni kellene, mert elég nagy a fejetlenség.
4. Az értékelőboxból elveszett a hangulat értékelése. Tudom, hogy így nagyon hasonlítana az előző újság értékeléséhez, de egy játék leglényegesebb eleme a hangulat.

Egyébként a lap nagyon tetszik, csak így tovább, merjetek változtatni rajta (ne drasztikusan, csak finomításokat)! *Tisztelettel: Szűcs Márk*

1. A néha-néha eltérést a félpontos rendszertől az előző számban megmagyaráztuk: a Call of Duty is jó meg a Gears of War is jó, megérdemlik a 9 pontot. Viszont a GoW nekünk jobban bejött, ha a két játék között kellene választani, erre szavaznánk – de 9.5-öt meg nem vágtunk volna rá. Így lett az 9.2.
2. Sutty, a tartalomjegyzék is meg változott.
3. Sutty 2.0!
4. A hangulatot azért szedtük ki, mert – optimális esetben – erről szól a cikk jelentős része. Persze, megemlítjük a zenét, látványt, a játék hosszát és multiplayer opcióit, az irányítást, ha gond van vele. De ezen felül a lényeg a hangulat, a játékmenet, hogy milyen érzés vele játszani. Tessék elolvasni a cikket, nem csak a számokat nézni.

Első körben szeretnék gratulálni a megújult laphoz, szerény véleményem szerint érezhető a minőségbeli javulás. [...] A stílus jó, sokat változtatni sem kellene rajta, csak egy leheletnyi rendszert kellene belevinni. Nem tisztem fikázni mások munkáját (ami szemmel láthatóan rendesen lett a lapba téve), ezért nem is teszem, a véleményemet elmondtam. Ellenben lenne két kérdésem:
1.: A Wii platform kissé el lett hanyagolva a lapban, remélem, hogy a jövőben azért ezzel az oldallal is foglalkoztok.
2: Ezen gondolat és/vagy eszmefuttatás szintén a Wii-hez fűződik, ill. az enyhe bajsejtelmet ellenérzést alátámasztó (ne legyen így): az előfizetői akció kínálatából hiányzik a Nintendo alternatíva.
Már azt is hatalmas sikerként fogom megérni, ha érdemben válaszoltok ezen kis szösszenetemre, ha esetleg konkrét válaszokat is kapok, külön öröm lesz számomra! Köszönöm nektek, sok sikert a további munkához. *Üdv: SuSu*

Többen kérdezték, hogy miért nincs sok Wii-játék az újságban. Akadt, aki ugyanilyen elven a PS2-t vagy épp a PSP-t hiányolta. Meg kell mondanunk, nincsenek előítéleteink, mi minden platformon játszunk, mindet szeretjük, mindegyiken vannak kihagyhatatlan alkotások. Azonban írni csak olyan játékról fogunk, ami itthon forgalomba kerül – nem wareztanácsadó készül itt, hanem videojáték-magazin. Sajnos Magyarországon a Wii-t a forgalmazók nem nyomják igazán (ennek nyilván eladásbeli és nem elvi okai vannak), így rengeteg játék nem kerül be hozzánk hivatalosan, vagy csak hónapokkal az amerikai, rossz esetben az európai premier után. Tényleg tesztelhettük volna most a Chocobo Dungeont, Amerikában kijött – de mivel csak bőven megjelenésünk után kerül be hozzánk hivatalosan vártunk vele. Skate It, Reaving Rabbids 3 detto.

Nagy érdeklődéssel vettem a kezembe az új lapot. Szerintem szép lett az új elrendezés, valahogy felnőttesebbnek tűnik a lap, azonban néhány dolog nem tetszik annyira.
1. Elég nehéz megtalálni, hogy a játékismertetők milyen konzoltípushoz tartoznak, és a tartalomjegyzékben sincs ez feltüntetve.
2. Nincs kiírva a játékoknál, hogy milyen más verziók érhetőek el belőle.
Üdv.: Benke László

1. Módosítva.
2. Az előzeteseknél az adatlap minden készülő verziót megemlít, a teszteknél azt, amiről a teszt szól. Így hiába jelent meg 47 platformra a NFS vagy a CoD, mi a nextgen+PC változatot teszteltük (nem összeesküvés – ezt kaptuk meg időben), így ez volt az adatlapjához odaírva. A multiplatform boxot pont ezért találtuk ki, hogy e verziók közt az eltéréseket, illetve más platformok változatait kielemezzük. ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, köszönjük a támogatóknak a felajánlásokat!

Eredeti vagy?
Tóth Tamás, Abony
Office 2007
és egy VX 700 webkamera
Kovács Elemér, Budapest
VX 700 webkamera

Fallout 3
Pálvölgyi László, Budapest
Fallout 3 PS3-ra
Fehérvári Szabolcs, Délegyháza
Fallout X360-ra
Molnár Dániel, Nyíregyháza
Fallout 3 PC-re

NFS Undercover
Bárány Róbert, Budapest
NFSUC PS3-ra
Csengeri Ákos, Hajdúnánás
NFSUC X360-ra
Tihanyi Máté, Tatabánya
NFSUC PC-re

Gears of War 2
Sinka Georgina Dóra, Budapest
GoW2
Kelep János, Pécs
GoW2

Sacred 2
Balázs Bálint, Csobánka
Sacred 2
Fábián Gábor, Dunaharaszti
Blind Guardian CD

Mirror's Edge
Gyarmati László, Sajószentpéter
ME PS3-ra
Dakos János, Karcsa
ME X360-ra

Resistance 2
Tám Anita, Oroszlány
Resistance 2

Fable 2
Kelemen Szabolcs, Salgótarján
Fable 2

Lips
Varga Renáta, Győr
Lips

Forma 1 CE
Szabó Sándor, Debrecen
F1CE PS3-ra

HÍREK : érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



INTERJÚK

E számunkban nem csak a Capcom Japan egyik fejesét és a Void Star vezető grafikusát faggatjuk ki készülő játékaikról, de a Fallout 3 alkotóinál is utánajárunk, mit terveznek a jövőben.



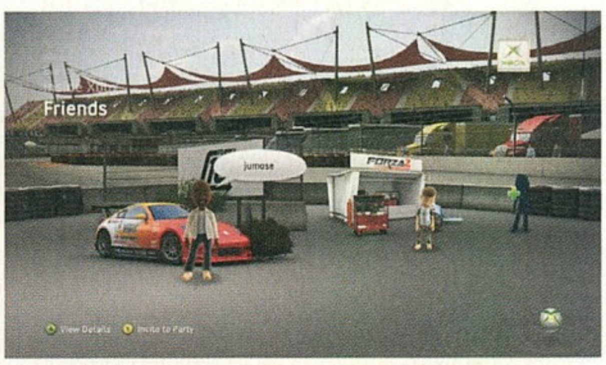
BEJELENTÉSEK

Ebben a hónapban igencsak előzzük a kontinens magazinjait; az I Am Alive nálunk debütál, de a Wolverine-ről és a Watchmenről se nagyon olvashattál másutt...



ELEMZÉSEK

A Microsoft megújította az Xbox kezelőfelületét, az Activision meg összeolvadt a Vivendivel. Az előbbinek mérhetetlenül örülünk, az utóbbival kapcsolatban vannak riasztó fejlemények...

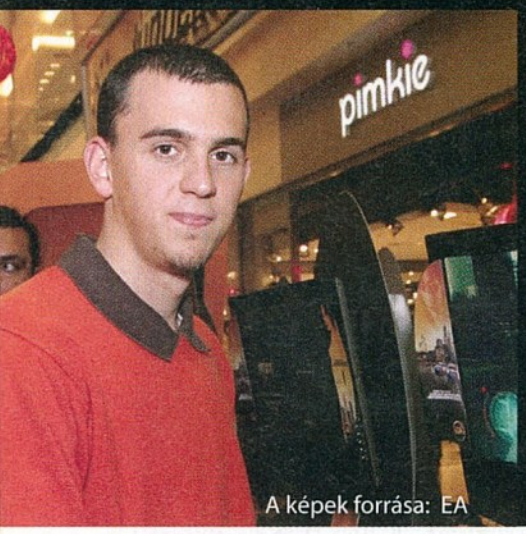


NFS PARTY



A Need for Speed Undercover megjelenését az EA egy röpke kis bulival ünnepelte meg. Az egyik pesti bevásárlóközpontban összerántott rendezvényen ott volt a magyar celebvilág színe-java – az már csak a mi bűnünk, hogy a legtöbbjüket nem tudjuk beazonosítani (nyereményjáték nincs, de a megfejtéseket várjuk szokásos címre – és köszönjük, Cseh Lacit azért sikerült felismerni.). A hangulat mindenesetre remek volt, és bár nemzeti hírességeink egy óra múltán elhúztak (igaz, volt, aki NFS-re pingált autóval), a nép boldogan nyúzta zárásig az Undercovert gyakorlatilag minden létező játékplatformon. A játékosokat a vonzó rendőrlánynak beöltözött hostessek igazították el, és noha olyan üvöltözés nem volt, mint dicső celebjeink futamjai során, úgy tűnt, a járókelők élvezik a dolgot!



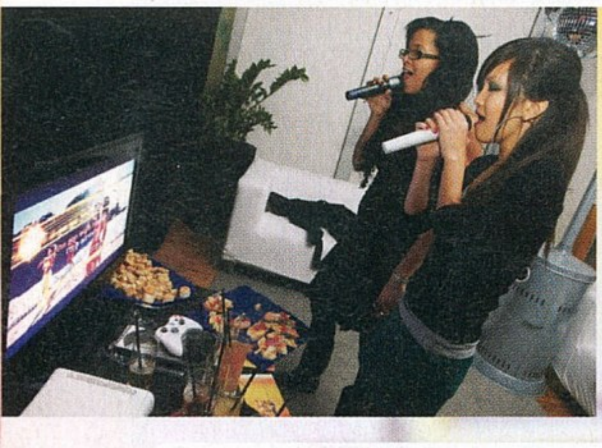








A képek forrása: EA





A képek forrása: Micro



LIPS PARTY

November 19-én este, a Citadellán ismét Microsoft-buli volt, bár teljesen más hangulatban, mint a múltkori GoW2-parti. Hetyke mellek és a sok vér helyett megasztáros énekesek voltak a középpontban, no meg Cseh Laci, aki az egybegyűlt 250 embert szórakoztatta érces baritonjával (vagy másával – mindig épphogy kettessel mentünk át énekből). Az est fénypontját mindenesetre az jelentette, amikor az EA jelenlevő gárdája magyar klasszikusokat kezdett el vonyí... sikí... énekelni a nagyszínpadon. Sikert arattak, fergetegeset!





LICH KING LAUNCH PARTY

Egy budapesti bevásárlóközpont adott otthont a magyar Lich King bulinak. Ez amúgy minden idők legnagyobb ilyen rendezvényévé nőtte ki magát, hiszen a konzervatív számítások szerint is 1500 addikt várta a betevő bitadagját. Az éjfélig zárva tartó bolt előtt egyre dagadó tömeget a műsor volt hivatott visszatartani a kiegészítő erőszakos megszerzésétől. A pacifista törekvések közül a Guitar Hero-bajnokság (lásd alul a leg... legbohókásabb kvartettet – bármit megadnánk egy olyan képért, amin a dobos is tisztán látszik!) és a jelmezverseny volt a legnépszerűbb. Utóbbin indultak komoly munkával készülő versenyzők is (a nyertesd lásd itt balra) és olyanok is, akik szerint két, filctollal barnára firkált és karra kötözött kartonlap kimeríti az „ember lovag teljes páncélzatban” fogalmat...





A másfél méteres fémkardot, a Frostmourne-t ezzel a jelmezzel nyerték meg.

A képek forrása: Flickr (xt198)



WOW LONDONI PA

Természetesem nem csak nálunk rendeztek Lich King bulikat, Párizstól New Yorkig mindenütt hatalmas rendezvények, éjféli bulik voltak. A legnagyobb fesztivál Londonban volt, ahol a fejlesztők közül is buliztak néhányan a legnagyobb, 3000 fős felvonuláson. Természetesen itt is mindenhol műsorokkal próbálták lehűteni a lelkes népet, a jelmezverseny például az amúgy visszafogott angolok körében is népszerű volt.





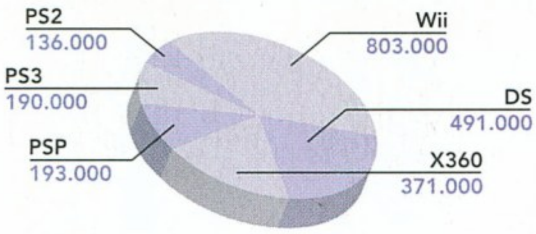


A képek forrása: MTV Multiplayer Blog Kotaku

TOPLISTA USA október 01-30.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	Fable 2	X360	8.9
2.	Wii Fit	WII	8.0
3.	Fallout 3	X360	9.0
4.	Mario Kart Wii	WII	9.0
5.	Wii Play	WII	--
6.	Saints Row 2	X360	6.5
7.	SOCOM Confrontation	PS3	7.0
8.	Little Big Planet	PS3	9.5
9.	NBA 2K9	X360	--
10.	Dead Space	X360	9.0



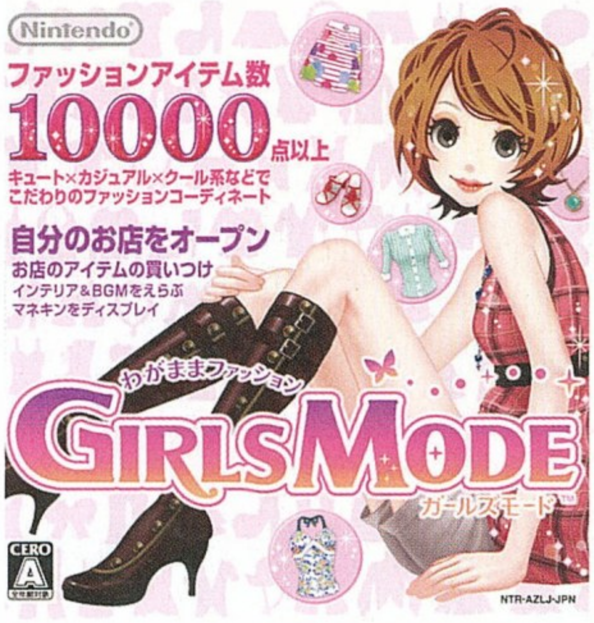


Ennek a hónapnak az amerikai piacon a vesztese a Sony volt, minden konzoljukból érezhetően kevesebbet adtak el, mint szeptemberben (igaz, a tavalyi számokhoz képest 57%-os volt a PS3 előrelépése). Ezzel szemben a Nintendo rekordot döntött, még nem volt olyan gép, amiből ennyi fogyott volna októberben, ráadásul, a piac több, mint fele már az övék..

ONLY IN JAPAN

Wagamama Fashion Girls' Mode

Az elsöprő sikerű Nintendogs és a Brain Age után (előbbi 20, utóbbi 15 milliónál tart) a Nintendo megtalálta a következő hónapok slágertermékét. A Fashion Girls Mode rögtön a japán eladási listák élén nyitott, első heti 76 ezres eredményével. Miről szól? Divatról, minden mennyiségben: neked, a játékosnak, egy ruhabolt menedzsereként kell becsábítanod a vásárlókat, gondoskodva arról, hogy még a gatyájukat is otthagyják miközben a tízezer darabot számláló ruha- és kiegészítő-kollekcióból válogatnak. A Girls Mode nagyon erőteljes wifi támogatással is rendelkezik, négy játékos mutathatja meg a kifutón, hogy melyikük a legnagyobb díva – mindezt a DS eddigi talán legerőteljesebb 3D-s körítése mellett. Divattémából meggazdagodni Japánban amúgy sem nehéz, az X360-ra átterelt The Idolm@ster különösebb gond nélkül kaszírozott több százezer dollárt olyan hasznos letölthető tartalmakból, mint új szoknyák, cuki felöltők vagy nagyon kawaii hajpántok – mindezt egy virtuális lányzenekar divatosabbá tétele érdekében. ■



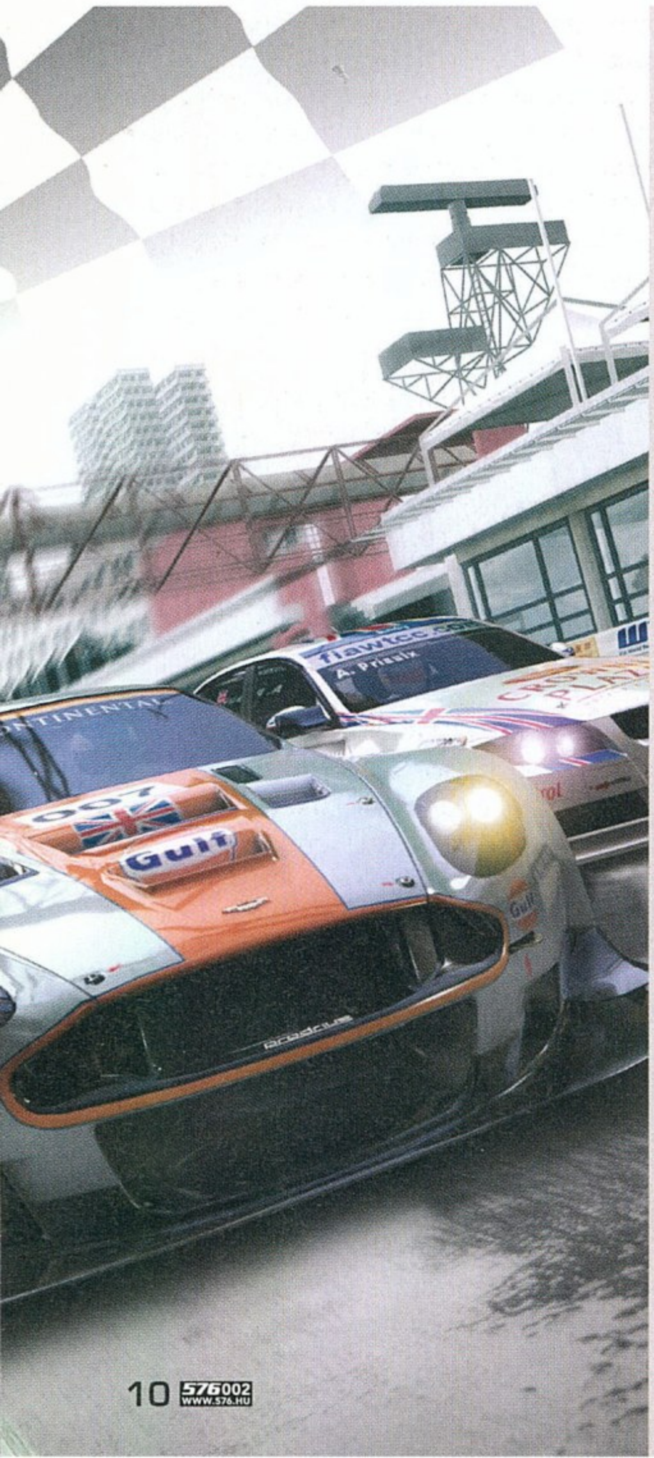




■ STAR TREK
A Star Trek Online, egy kizárólag neten keresztül játszható akció-RPG lesz, ahol mindenki a kedvenc trekkie foglalatosságát űzheti: lehet űrharcokat vívni, végtelen idegen bolygót felderíteni, vagy épp ócska műanyag díszletek előtt beszélgetni órákon át. Platformok: PC, X360 és 99%, hogy PS3 is.



■ MOARTS
A fenti, rendkívül hülye betűhalom egy új játékstílus neve, a több ezer játékos által játszható akció-stratégiáké. Ennek első képviselője a Kingdom Under Fire 2 lesz, és nem, mi sem tudjuk, hogy ez pontosan milyen is lesz...

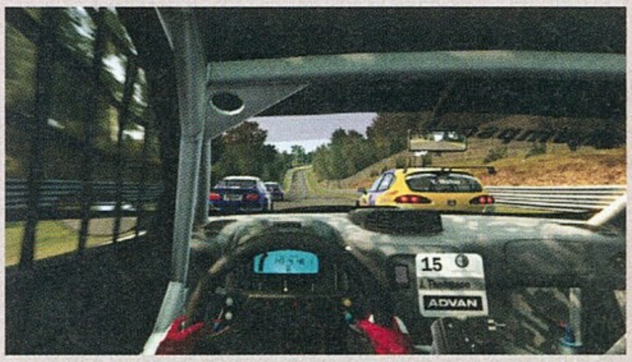


ASZFALTSZAGGATÓK

Gran Turismo? Forza? Ugyan már! Ha igazi szimulátorra vágysz, ahol érzed a motor, a kasztni minden rezdülését, ahol nyakig olajosan bebújhatsz a motorházba, hogy az utolsó csavarokat is magad állíthasd be, akkor egyetlen lehetőséged van: PC-re váltani, és kipróbálni a svéd lóerőmegszállott fejlesztőcsapat, a SimBin valamelyik alkotását. Legalábbis eddig csak ez az egyetlen lehetőséged volt – jövő márciusban azonban a SimBin átlátogat konzolra is, az X360-exkluzív Race Pro játékkal!



A játék a WTTC versenysorozatot dolgozza fel, de a túraautók mellett bőven lesz más versenygép kipróbálására is lehetőség: a Mini Coopertől a Forma 3000-es szörnyekig terjed a 44-tagú kínálat. Ezeket a masinákat 13 pályán hajthatjuk meg, de természetesen e téren a későbbiekben a letölthető tartalmaknak köszönhetően komoly bővülés várható. A Race Pro központi eleme a karriermód lesz, ahol 34 szerződést szerezhetünk meg, melyek mindegyike legalább három versenyre szól, és ahogy fejlődünk, úgy jutunk el a „gyenge", 200 lóerős gépektől az ezerlovas elit járművekig. Ha pedig sikerül gyengébb géppel valami figyelemreméltót alakítani, akár gálafutamokra is kaphatunk meghívót, ahol valami különleges géppel kell sietni.



Mindezt természetesen ultrarealisztikus tálalásban kapjuk, a sérülési modelltől az egyes autók hangjáig minden a lehető legélethűbb. Ennek megfelelően millió dolgot állíthatunk az autókon is, szóval akik tudják, hogy miként kell beállítani a hengerfejet meg a főtengelyt, azoknak ez lesz maga a paradicsom. Mindenki más meg bízhat benne, hogy a kezdőknek készített kezelési mód kellően könnyed lesz, kontrollerrel is. ■





Videojáték menni Hollywood

Megjelent világszerte a mozikban a Max Payne film, és az általános vélemény az, hogy bizony sikerülhetett volna jobban is. Szerintünk mondjuk úgy például, hogy az akció a film legalább 95%-át elfoglalja, Mila Kunis pedig a maradék percekben lassítva úszik a levegőben. Na mindegy, ne kesereg-jünk a kihagyott zicceren, inkább nézzük meg, hogy milyen játékfeldolgozások várhatók a jövő év után. Plusz kitérünk a filmvilág valaha volt legbetegebb ötletére is, mégpedig arra, hogy a Monopoly társasjátékot akarják megfilmesíteni, ráadásul egy sokmilliós, effektekkel teletömött akciómoziban. Mi lesz a következő? Gazdálkodj okosan mozi? A Ki nevet a végén horrorfeldolgozása? Elvont szociodráma az ugrókötelezésről? ■

Játék (filmgyártó)	Adatlap	A történet
PRINCE OF PERSIA (DISNEY)	Bemutató: **2010** Írta: **Jordan Mechner** Rendező: **Mike Newell** (Harry Potter 4)	A nemrég 2010 májusára halasztott filmből a Disney a Karib-tenger kalózai szintű jelenséget akar kreálni. A főszereplő Jake Gyllenhaal, a hercegnőt Gemma Arterton alakítja, de Ben Kingsley és Alfred Molina is feltűnnek a vásznon.
ONIMUSHA (PARAMOUNT)	Producer: **Samuel Hadida** (True Romance, Parfüm, Resident Evil) Rendező: **Cristophe Gans** (Silent Hill)	Heath Ledger halála miatt nem tudni, hogy mi is lesz az Onimusha filmmel (nem szerepelt volna benne, de a producer terveit átalakította a dolog), de a Samanosukét alakító Takeshi Kaneshiro szerint előbb-utóbb elkészül.
GOD OF WAR (UNIVERSAL)	Bemutató: **2010** Producer: **Alex Gartner** (Get Smart) Rendező: **Brett Ratner** (X-Men 3)	Mr. Ratner halhatatlan szavaival: „Egy kib@szott durva csávóról szól, akit Kratosnak hívnak, aki mindenkit legyak, mert dühös, hogy a többi isten átverte, vagy valami ilyen szarság. Nemtom, gőzöm sincs róla, sose játszottam vele.”
UNCHARTED (ATLAS)	Bemutató: **2010** Írta: ? Producer: Avi Arad (minden, ami Marvel)	Azon túl, hogy a film készül, nem sokat tudunk róla. Az mindenesetre biztos, hogy nem az akcióval, a szigettel fog nyitni, hanem jobban megismerjük majd Nathan Drake karakterét.
MONOPOLY (UNIVERSAL)	Bemutató: **2010 vagy 2011** Írta: **Pamela Pettler** (Corpse Bride) Rendező: **Ridley Scott** (Alien, Gladiátor)	Oké, ez nem kapcsolódik szorosan a játékokhoz, de nem tudunk nem írni róla. Film készül a Monopoly alapján. Igen, a társasjátékból. És Ridley Scott rendezi. És a Blade Runner futurisztikus hangulatát emlegeti a filmmel kapcsolatban.

DS-ES SZEREPEK



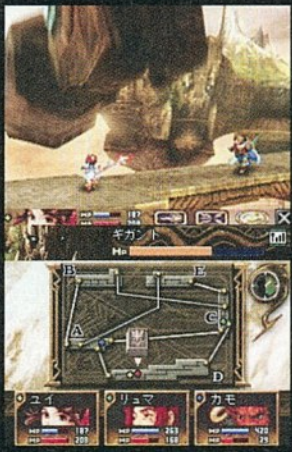
Az Xbox 360 kínálatát is felülmúlva mára a DS lett a japán szerepjátékok kedvelőinek kedvenc platformja. A Final Fantasy remake-ek, a Dragon Quest 9, a Blue Dragon Plus, a Chrono Trigger mellett millió hasonló program készül, következzen két ígéretes darab!



7TH DRAGON

Kiadó: Sega
Megjelenés: 2009

A 7th Dragonhoz a Sega nagy neveket hozott össze, hisz a producer a Phantasy Star-sorozatban kulcsszerepet játszó Rieko Kodama, a direktor pedig az a Kazuya Niinou, aki korábban DS-en már az Etrian Odyssey játékokkal villantott. A sárkányos RPG-ben a tűzokádó hüllők ellenségként szerepelnek, a hét dögtől kell megmentenünk az Eden névre hallgató világot. Ehhez egy négy főből álló csapatot kell összehoznunk (az EO-ból ismerős kasztok között van egy új is, a hercegnő), majd velük kell felülnézetben kalandoznunk, és körökre osztott csatákban leszámolni a sok gonosszal. A grafika a nagyfejű-nagyszemű anime vonalat követi, a zenéket pedig a Streets of Rage-ben is dolgozó Yuzo Koshiro jegyzi, szóval probléma ott sem nagyon lesz.



BLOOD OF BAHAMUT

Kiadó: Square Enix
Megjelenés: 2009

A FF12: Revenant Wings alkotóinak új játéka elég Shadow of the Colossus jellegű, hisz ebben is hatalmas, barnászöld monstrumokat kell majd levadásznunk. Igaz, itt a játék a négyfős kooperatív küzdelmekre épül, ráadásul karaktereink szabadon mászhatnak ide-oda a gigászok testén. Így lehetséges, hogy valaki eltereli a szörny figyelmét mondjuk a szeme előtt ugrálva, míg a többiek eljutnak a nyakáig, hogy ott álljanak neki a metélésnek. Összesen 130 küldetés lesz, melyekben kisebb ellenfelek is feltűnnek, tehát nem folyamatosan járkáló hegyeket kell elpusztítani. A négy játékos összesen hét, eltérő képességekkel és fegyverekkel rendelkező hős közül választhat, és az egyedül feltápolt karaktert multiba is tovább lehet majd vinni.



■ TECMO ♥ KOEI

A Tecmo körül zajlanak a dolgok: felmondott a Team Ninja (Dead or Alive, Ninja Gaiden) stúdiójuk majdnem teljes legénysége, majd a Square Enix akarta őket megvenni, ők pedig e helyett inkább a Koeivel álltak össze. Vajon a következő strandröplabdás programban benne lesznek a kínai tábornokok? Csak remélni tudjuk...

A JÁTÉKVILÁG számokban

35 millió Wii konzolt szállított ki eddig a Nintendo a boltokba világszerte (az adat szeptember 30-i).

0 játékot fog kiadni a Ubisoft a drága pénzen megvett Heroes tévésorozat-jogok alapján.

56 éves lett november 17-én a Nintendo designerkirálya, Mario, Zelda és a Pikminek papája, Shigeru Miyamoto.

5 órás kaland lesz csak a Bungie szerint a jövőre X360-ra érkező Halo 3 Recon.

100.000 ölés kell a Gears of War 2 őrült achievementjéhez, a Seriously 2.0-hoz. Mi olyan 3000-nél tartunk...

17 millió PS3-at adtak el eddig világszerte a boltokban (az adat szeptember 30-i).

6.3 millió példányban fogyott a valaha volt legsikeresebb Capcom játék, a SNES-es Street Fighter 2.

25 millió Xbox 360-ad értékesített az üzletekben világszerte a Microsoft (az adat november 30-i előrejelzés).

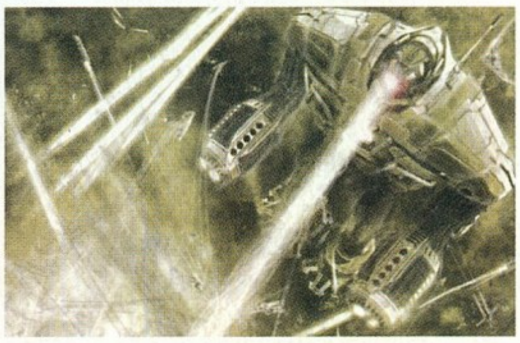
11 millió előfizetője van már a World of Warcraftnak. Ennyi geek nem tévedhet...

Kishírek a nagyvilágból



EA Sports Active

Már régóta terjengtek pletykák arról, hogy az EA is dolgozik egy fitnesz-játékon Wiire, és most a cég be is mutatta az Active termékvonal első képviselőjét. Ez külön gyakorlatokkal a Wii Fit deszkáját is támogatja, de a nélkül is teljes értékű lesz. Ahogy a képen is látjátok, jár majd hozzá egy lábra szorítható erszény, ahová kontrollert pakolhatunk, valamint kapunk egy gumiszalagot is, ami mellé kontrollert fogva szintén millió gyakorlat válik elérhetővé. A célcsoport itt az amerikai piac, tehát nem az ellazulás, hanem a lefogyás lesz a központi funkció. ■



Supreme Square

A november talán legmegdöbbentőbb játékhíre az volt, hogy az ultrahardcore PC-s stratégiai játék, a Supreme Commander (melynek pocsék X360-as verziójáról egy korábbi számunkban olvashattál) folytatását szerte a világon a Square Enix fogja kiadni – sem platformokat, sem megjelenési dátumot nem említett a sajtóközlemény. Ez ráadásul csak az első ilyen bejelentése a szerepjátékairól ismert japán cégnek, hisz ahogy a Capcom és a Sega is, úgy most a Square Enix is megkezdte a nyugati fejlesztők „toborzását”, hogy ily módon szélesítsék portfóliójukat. És így legalább most már sztorija is lesz a Supreme Commandernek... ■

DYNASTY WARRIORS

Noha sokak számára a Dynasty Warriors sorozat a rókabőrök szimbóluma, ha nem lenne rá óriási kereslet, a Koei már rég felhagyott volna az újabb és újabb folytatások gyártásával. Azonban a mai napig 15 millió példány kelt el a szériából (és ebből ötmillió az utóbbi két évben), így a fejlesztőcsapat, az Omega Force jövője biztosítva van. Most a készülő három DW-játékot mutatjuk be.







DW 6 EMPIRES PS3 X360

Az Empires kiegészítő természetesen a szokásos dolgokkal gazdagítja az alapjátékot: minimális mennyiségű új tartalommal (új tábornokok és fegyverek, semmi formabontó), valamint egy remek, stratégiázással teli új játékmóddal. Egy különálló régiókra bontott hatalmas taktikai térképen kell a szokásos hadseregszeletelős részek mellett üzletelni, diplomáciai manőverekbe bonyolódni a többi kínai provincia vezetőjével. Mivel már nincs PS2-es verzió, az Empires idén az ígéretek szerint igazi újgenerációs minőségben, kibővült lehetőségekkel tér vissza – meglátjuk, ha végre megjelenik...

DW GUNDAM 2 PS3 X360

A Gundam körül nagyjából akkora őrület van Japánban, mint mondjuk nyugaton a Star Wars és a Gyűrűk ura körül együttvéve, így nem véletlen, hogy az ebbe a világba áttelepült Dynasty Warriors bődületes siker lett. A második rész nem sokat változtat a recepten – válassz robotot, válassz bele pilótát, és verj le ezer ellenfelet, vagy még többet –, de minden szebb és jobb lesz. A tempó alaposan felgyorsult, sokkal folyékonyabban lehet kombózni, de a sorozat rajongói számára nagyobb öröm lesz a mechák számának megháromszorozódása és a hatalmas főellenfelek megjelenése!









DW STRIKEFORCE PSP

Japán a Monster Hunter Freedom óta kooperatív lázban ég, és sok más PSP-s játék mellett a Strikeforce is ezzel akar hódítani. A klasszikus középkori hentelős sémát tehát a négyfős, együttesen kombózós multiplayer-mód egészíti ki. Hogy ne legyen túl könnyű dolgunk, bevezették a monstrum méretű főellenfeleket, akiket csak együttműködéssel lehet legyőzni. Ezen, tényleg formabontó dolgok mellett sok meglepetésre nem lehet számítani: a szokásos tábornokok a szokásos csatamezőkön a szokásos módon mészárolják a szokásos ellenfeleket.

JÁTÉKOS KISFILMEK

Manapság már abszolút nem meglepő, ha egy játékból film készül, olyannyira nem, hogy manapság már megéri csak a játékok népszerűsítésére egész estés animációs filmeket készíteni. Ezen trend most indult be teljes erővel, az első három igényes próbálkozóról foglaltunk össze minden tudnivalót.



SONIC NIGHT OF THE WEREHOG

Megjelenés: tinyurl.com/5u24uk

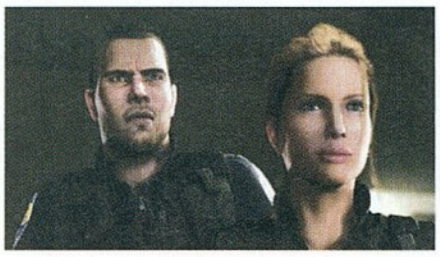
Nem csalás, nem ámítás, a Sonic Unleashed promotálása kedvéért a Sega készített egy kisfilmet, amely 11 perces hosszával ugyan nem mérhető a másik két alkotáshoz, de éppen ezért ingyenesen letölthető, például a fenti címről is. A sztori egy kísértetek lakta várba kíséri el Sonicot és haverját, ahol két szellem vetélkedik azon, hogy ki tudja jobban megrémiszteni a látogatókat. Sonic persze nem hagyja magát, de igazi győzelmet csak akkor tud aratni, amikor feljön a telihold, ő pedig „vérsünné" változva tud rendet vágni a rosszarcúak között. És persze kibe fog beleesni a szexi szellemlányka? Egyet találhattok, de elárulom, a válasz nem lesz meglepő...



DEAD SPACE DOWNFALL

Megjelenés: DVD, Blu-ray

A Dead Space játékban látottak tulajdonképpen csak az utolsó fejezetét jelentik az Ishimura bányászhajó történetének – az idegenekkel vívott harc sokkal korábban kezdődött. Ezt mutatja be a Downfall című, anime stílusban (ott is a kevésbé animált) megalkotott videó, ami Holt tér címmel magyar felirattal is ellátva novemberben megjelent itthon is. A film a titokzatos idegen ereklye megtalálásával indul, és azt mutatja be, hogy a városnyi méretű hajót miként özönlik el a nekromorfok. A rajzolt film igazi véres-kaszabolós horror, és a játék kedvelői rengeteg plusz információt tudhatnak meg belőle a világgal, a karakterekkel és a nekromorfokkal kapcsolatban.



RESIDENT EVIL DEGENERATION

Megjelenés: DVD, Blu-ray, UMD

Három, a játékokhoz tulajdonképpen csak néhány névvel és sok zombival kötődő élőszereplős film után a Capcom most a saját kezébe vette a dolgokat, és a Sonyval együtt elkészítettek egy animációs horrort, amely ezúttal tényleg a Resi-játékok univerzumába kalauzolja a nézőket. Bár az animáció minősége a leírások, trailerek alapján hagy némi kívánnivalót maga után, de az a tény, hogy a 90 perces film nagyjából ott ér véget, ahol majd a RE5 elkezdődik, bizonyára sok játékos figyelmét felkelti majd. A két főszereplő Leon Kennedy és Claire Redfield, a sztori pedig egy repülőtér zombik általi lerohanását és a T-vírus terjedését mutatja be.

TOPLISTA Magyarország november 10-16.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	WoW Wrath of the Lich King	PC	9.5
2.	FIFA 09	PS2	9.0
3.	WoW Battlechest	PC	–
4.	Gears of War 2	X360	9.2
5.	Euro Truck	PC	–
6.	The Sims 2 Double Deluxe	PC	–
7.	Red Alert 3	PC	8.5
8.	Pokoli Szomszédok 3	PC	–
9.	Crysis Warhead	PC	–
10.	The Sims 2 Apartment Life	PC	–





Oldschool
'98/12



A BORÍTÓN
TOMB RAIDER 3
1998-ban Lara első sikerkorszakának csúcsán járt, így a kicsit szögletes, de ekkor is igen csinoska régészlány bizony hiányos öltözékben, sejtelmes megvilágítás mellett kívánt mindenkinek kellemes karácsonyi ünnepeket. Később teszt, illetve ennek részeként a végigjátszás első része segítette a Lara mellett döntő játékosokat.



BEST OF '98/12
CRASH BANDICOOT 3
Bár a PS1-es FIFA és az N64-es NHL is több pontot kapott, most a harmadik Crash-játékot emelnénk ki, amely a legutolsó igazán jó platformszereplése volt a rókának – azóta elég meredek lejtmenet jut neki osztályrészül. Igaz, a fejlesztőkről ez nem mondható el, PS2-n a Jak-szériával, PS3-on az Unchartedekkel tündökölnek.



LÁTOGATÓBAN
APPALOOSA INTERACTIVE
Az Appaloosa a magyar játékfejlesztés titkos ásza volt, hisz hatvan konzoljátékot raktak össze. Leghíresebb alkotásuk az Ecco-sorozat volt a Segának, de több Contra-epizódot is ők csinálták a Konamináknak. A stúdiólátogatás nem sokkal az Ecco DC-verziójának bejelentése előtt készült, és mint az az interjúból is kiderült, az Appaloosánál volt az első Dreamcast az országban.



ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

Új Halo új helyről? Előző számunkban írtunk a Bungie által készített új Halo-epizódról, a Reconról (amit azóta amúgy átkereszteltek Halo 3: ODST-re), de biztosak vagyunk benne, hogy valahol készül egy rendes, igazi, teljes értékű és árú folytatás is. A legújabb híresztelések szerint ezt a feladatot a Gearbox (Brothers in Arms-széria) végzi, akik anno a Halo első részének PC-s változatában is közreműködtek. A pletykát alátámasztja, hogy komoly átcsoportosítások voltak a cégen belül, így mind a készülő Aliens: Colonial Marines, mint a Borderlands fejlesztéseik halasztásra kerültek. Ha a hír igaz, rettegünk...

Little Big PSP Annak ellenére, hogy a Little Big Planet egyelőre nem teljesít úgy, mint a Sony várta, Zokni úr nem marad magára: több forrásból is azt hallani, hogy már készül a PSP-s verzió is, megszámlálhatatlan új helyszínnel és tárggyal – és persze az ott kreált szinteket majd PS3-on is le lehet tölteni. Ennek mindenesetre jobban örülnénk, mint a kétdolláros jelmezeknek...

Kojima és az FPS Hideo Kojima próbál nem Metal Gear Solidokat gyártani a jövőben, és a Japánból érkezett, a Konami által nem kommentált hírek szerint a mester valami – számára – teljesen újjal próbálkozik: FPS-t készítene. A hírek szerint ezt egy nyugati fejlesztőcsapattal képzeli megvalósítani, állítólag látták az Infinity Ward (CoD 4) és a Guerilla (Killzone) irodájának környékén is...

Időutazó orgyilkos Altair legutóbb úgy hagytuk ott (már az, aki képes volt végighentelni a három tökugyanolyan város kilenc tökugyanolyan kerületét), hogy bőszen megakadályozza a koraközépkori világháború kirobbanását, jelenkori őse pedig mágikus képességekre tesz szert. Mivel jövő év végén jön a folytatás, és még mindig nincs hivatalos infónk a játékról, elindult a szaglászás, és jelentjük, két variációs lehetőségünk is van: az Assassin's Creed 2 így vagy a XVI. századi Velencében, vagy a XVIII. századi Franciaországban, a guillotine-ozások véres idején fog játszódni. ■



Az Eidos végre fellebbentette a fátylat az új, montreali stúdiójuk első készülő játékáról. A Deus Ex 3 az eddigi két rész (PC mellett az első PS2-n, a második Xboxon jelent meg) előtt fog játszódni, a sorozattól megszokott módon szerte a világon mindenhol. A történetről és a főhősről nem sokat tudni, bár az biztos, hogy egy kibercuccokkal alaposan telepumpált fickót fogunk alakítani. A biobeültetések között lesz falon átütő kevlárkéz, Wolverine-mintára húsból előránthatő penge vagy mondjuk röntgenszem is. A játék erősségének a fejlesztők a történet alakítását ígérik: állítólag tényleg alapvetően befolyásolhatjuk az eseményeket! ■







Wanted
Weapons of Fate

A Wanted című film ugyan nem kavart nagy viharokat, de aki látta, az biztos nevetgélt a lúzerből különleges gyilkossá lett Wesley kalandjain, és ámuldozott a brutális késpárbajokon, no meg a kanyarban repkedő golyókon (mondtam, hogy különleges gyilkos lett). Na most mindezt átélhetjük, hisz jövő év elején érkezik a program, amely nagyjából ugyanezeket nyújtja: fedezékharc, késelések és persze kanyarban lövöldözést, amin valószínűleg az egész program sorsa múlik. Ha azt sikerül jól irányíthatóra, élvezetesre megcsinálni, a játék biztosan kellemes órákat fog okozni. Mert amúgy nem lesz gond vele: a sztori a film után két órával indul, és Wesley anyja lesz a középpontjában, a fejlesztést a GRIN (Bionic Commando) végzi, ráadásul a film Blu-ray kiadásán még kódokat is elrejtettek hozzá. A játék jövő év elején jelenik meg PC-re, PS3-ra és X360-ra. ■



House of the Dead
EX és Overkill

A Sega fura stratégiát választott a legendás zombis-fénypisztolyos sorozatuk új részével kapcsolatban. A japán játéktermi piacra készül az EX alcímű epizód, amely egy romantikus sztori lesz, direkt fiatal pároknak megtervezve. Egy őrült tudóstól menekülő szerelmes zombipárt alakítunk, és némi lövöldözés mellett cuki minijátékokban (ezek a pedált használják) kell helytállnunk. Nyugatra ezzel szemben egy tradicionálisabb, ügynökös mészárszék készül, igaz, itt sem a lehető legkomolyabb stílusban. A régi amerikai horrorok stílusában készült játékban szemcsés szűrő, direkt nagyon gáz párbeszédek, és már-már paródiába hajló jelenetek fogadják a mókás vérengzésre kapható játékosokat. Az Overkill csak Wii konzolra jelenik meg, 2009 februárjában. ■

Bioshock 2 SEA OF DREAMS

A tavalyi év egyik legnagyobb sikert arató új játéka a Bioshock volt, az eladások már 2.5 millió példány körül járnak. Nem véletlen, hogy a folytatást, sőt, a harmadik részt is azonnal bejelentették.

A PS3-as Bioshock (tesztünket lásd előző számunkban) egyik bónusza volt a játék végigvitelekor megnyíló kedvcsináló videó a folytatásból. Igaz, ez sokat nem árult el magáról a játékról – a pontos címén kívül –, hisz mindössze egy igencsak nőiessé vált Little Sistert mutatott, aki egy Big Daddy plüssfigurával a kezében mereng a tengerbe. Szerencsére az itt-ott elpöttyentett információkból már összeállt egy kép a jövő év legvégére ígért folytatásról.

A fejlesztést nagyrészt az eredeti csapat végzi, az első rész direktora, Ken Levine nélkül. Ahogy az egyik producer fogalmazott „a játék részben az előzményeket mutatja be, részben pedig klasszikus folytatás lesz". Játék a jövő évi karácsonyi szezonra várható, a harmadik rész pedig a filmmel együtt 2011-ben kerülhet a boltokba. A megjelenési platformok a ma már szokásos PS3, X360, PC triót jelentik.





■ A Little Sisterek alaposan megnőttek az előző rész óta, és inkább valami anime-hősnőre emlékeztetnek...

Aprólék

Avagy „nem minden hírnek jár fél oldal" rovatunk

GTA4: THE LOST AND DAMNED

Zombik helyett motorosbanda

Előző számunk pletykarovatában számoltunk be Liberty City elzombisodásáról, de kiderült, ez megmarad multiplayerre. Az X360-as letölthető extra tartalom ugyanis egy motorosbandáról szól majd, így a főszereplő sem a jó öreg Niko lesz, hanem Johnny Klebitz, a Lost geng tagja. És mi várható a sok motorozáson és verekedésen túl? Új helyszínek, új fegyverek, új járművek, új zenék, új multiplayer-módok, rengeteg átvezető jelenet és az ígéretek szerint teljesen más hangulat.



PROFESSOR LAYTON – A FILM

Mozikba megy a DS-es fejtörő

Az eddigi legjobb DS-es játék (a vitatkozókat a grath@576.hu címen várjuk) két év múlva kerül nagyköltségvetésű animációs filmként a japán, amerikai és európai filmszínházakba. Az első rész nyugaton közel egymilliós eladásnál jár, a három Japánban megjelent epizód pedig összességében már a két és fél milliós eredményekhez közelít.

Colin McRae DiRT 2

Bár Colin McRae már nincs velünk, ez nem jelenti azt, hogy a nevét viselő rali-sorozat nem folytatódik: a Codemasters most bemutatta a DiRT 2-t

Oké, rögtön tisztázzuk, az alant látható képek még nem a játékból származnak, hanem úgynevezett target renderek, azaz a programozók és grafikusok azon dolgoznak, hogy a végleges játék is ilyesmi látványt nyújtsanak. Igaz, a GRiD parádés látványvilága után hiszünk is abban, hogy sikerrel járnak, főként, ha a hihetetlen por- és sáreffekteket azért a biztonság kedvéért nem várjuk majd el a DiRT 2-től. A grafikus motor amúgy a GRiD óta sokat fejlődött, poligonszámban például kétszeres lett a szorzó.

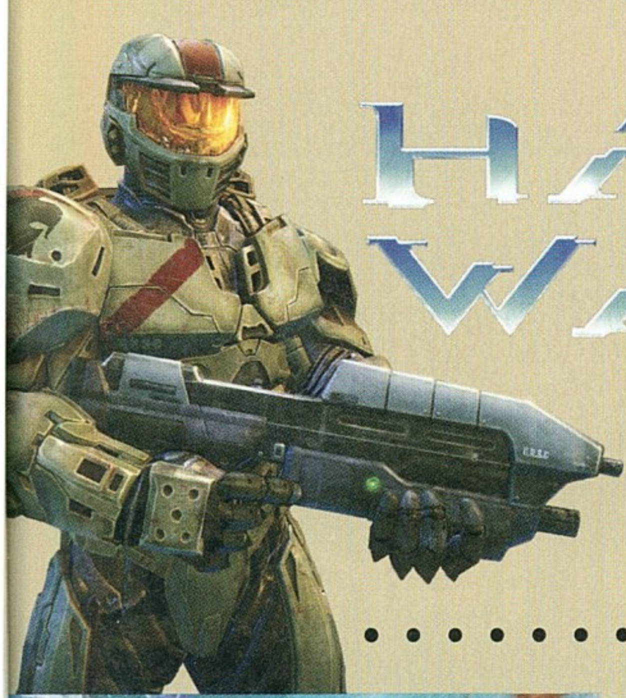
A játék nagyjából ott fog folytatódni, ahol az előző rész abbamaradt, azaz azzal a Subaru WRX-szel futjuk majd az első versenyünket, ami az egyik legdurvább járgány volt az első DiRT-ben. Innentől kezdve egyre vadabb gépeket kapunk, bár a rendelkezésre álló hét versenyosztályban valószínűleg megint lesznek teherautók és terepjárók is.

Talán ennél is nagyobb változást jelentenek majd az új helyszínek, amelyek tekintetében vélhetően a Motorstorm is az ihletforrások közé tartozott, hisz ezúttal külön versenyszámot jelentenek majd a kanyonfutamok, illetve lehetőségünk lesz dzsungelekben is ösvényt vágni a növények között. A játékmenet természetesen az előző rész félig szimulátor, félig árkád vonalát viszi tovább, azzal az extrával, hogy a GriD-ben bevezetett idővisszatekerős megoldást itt is bevezetik, így egy szerencsétlen kanyarvétel után nem kell rögtön újrakezdeni az adott versenyt. Online terén is újítani akarnak, most már minden viadalt lehet mások ellen is megvívni és Call of Duty-szerű állandó fejlődési rendszerre is számítani lehet. Mi meg abban reménykedünk, hogy a fantasztikus RalliSport Challenge után megint kapunk egy jó kis multis jeges versenyt!

■ A karrier-módban tucatnyi offroad fesztiválon mérkőzhetünk meg az igazi sztárokkal







HALO WARS

A Halo napjaink egyik legnépszerűbb sorozata – nem véletlen, hogy a Microsoft mindent megtesz a lelkesedés ébren tartására.



■ **Multiban természetesen mindkét fajt alakíthatjuk**

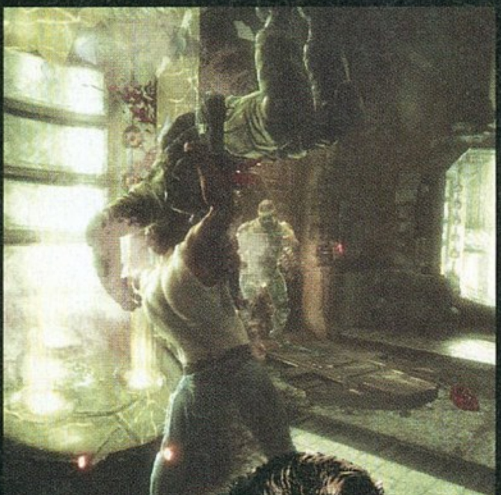


Halo a Bungie nélkül? A rajongók húzzák ugyan kicsit a szájukat, pedig a Halo Wars méltán számot tarthat az érdeklődésükre. Az általunk nyáron többször is kipróbált program végtelenül egyszerű irányítással és struktúrával rendelkezik – csak meghatározott helyeken lehet bázist építeni, alig néhány egységtípus van, melyek háromhárom szinten át fejleszthetünk (így lesz a Warthogon harmadik utas, megerősített páncélzat majd gauss-ágyú).

Az egyszerűség nem jelent egyúttal könnyűséget is, ezt főleg multiban, a négyfős ütközetek során fogjuk átélni, melyekben minden, az FPS-ekben látott járművet és eszközt bevethetünk. Csak remélni tudjuk, hogy a sztorimód (a Covenant csak multiban lesz játszható) is izgalmas lesz – igaz, ezt altámasztja az is, hogy a Halo első része előtt 21 évvel játszódik, az emberi-covenant háborúk kirobbanásakor; ezt a korszakot eddig csak néhány regényből ismerhettük meg!

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

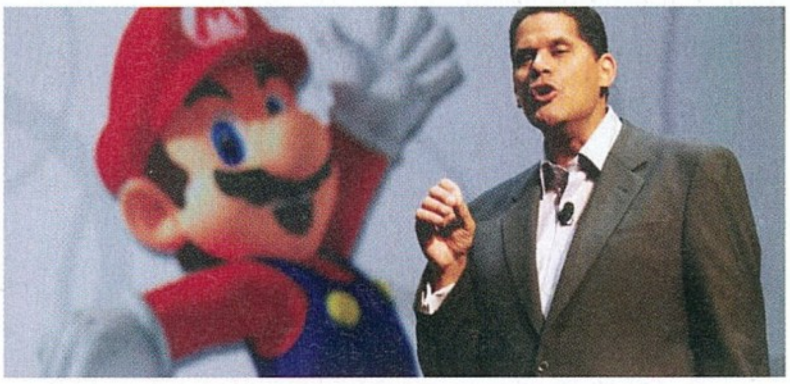
Jövőre csak egyetlen Marvel-film kerül a mozikba, amelyet a cím alapján talán nem nehéz kikódolni: Rozsomák (aki a mozikba a Farkas nevet kitalálta, azt adamantiumpengékkell kellene megfésülni) múltjáról van szó, hogy az egyedi arcszőrzettel rendelkező fickóból miként lett szuperhős. Balhé Kardfogúval, összeütközés Stykerrel, harcok Deadpoollal, Gambittal és Haspókkal (oké, Blob magyar neve nem telitalálat), no és az adamantium-csontváz beültetése. Sok akció tehát, nem véletlen, hogy a Raven által készített játékfeldolgozás is erre épül, a becélzott irány valahol a Ninja Gaiden és a God of War között van, csak épp az X-Men univerzumban, váltogatható fegyverek nélkül. A játék persze a filmben látottaknál sokkal többet nyújt, ezt főként változatosabb ellenfelekkel és a mozikban nem mutatható brutalitással és vérrel oldották meg. A játék a filmmel együtt, májusban jelenik meg.







idézetek / ők megmondták...



Úgy gondoljuk, hogy egy új konzol, egy új rendszer értelme az, hogy új lehetőségeket hozzon el mindenkinek. A Wiit és a DS-t is ennek jegyében készítettük el, és az érintőképernyő és a mozgásérzékelő be is váltotta a reményeinket. Új konzolt pedig ennek értelmében akkor indítunk útjára, ha az ötleteinket a régivel már nem lehet megvalósítani. Ez pedig azt jelenti, hogy a Wiinek és a DS-nek még hosszú-hosszú jövője van.

Reggie Fils-Aime, a Nintendo amerikai atyaúristene szétkergeti a pletykákat, miszerint hamarosan bejelentésre vagy piacra kerülne a hatodik generációs konzoljuk.

Amikor szólt az online magándetektívem, hogy egy nővel hetyeg, lebukott: ránéztem a képernyőjére, és láttam, hogy a karaktere megint szexel azzal a női karakterrel. Szerintem ez megcsalás – és pont attól lettem ilyen ideges, hogy ő egyáltalán nem akarta megérteni, hogy ez miért is jelent ekkora gondot nekem.

Amy Taylor megindokolja, hogy miért is vált el férjétől, a nála 12 évvel idősebb David Pollardtól. A játék a Second Life volt, az eset érdekessége pedig, hogy a pár egy netes chatszobában jött össze.

A nyomás, hogy csökkentsük a PS3 árát nyilvánvalóan a vásárlóktól jön – de tőlük mindig van erre irányuló elvárás. Nekünk azonban az üzleti érdekeket kell mindenek előtt szem előtt tartani, vagyis a részvényesek érdekeit. A gép nagyon jól fogy az Egyesült Királyságban, és a PS3 tudását figyelembe véve az árunk szerintem tökéletes.

Ray Maguire, az európai PS3 üzletág egyik vezetője szerint a következő fél évben biztosan nem várható árcsökkentés.

Négy évet dolgoztam a Halo Warson, úgyhogy nem fogom magára hagyni a játékot, most, hogy a Microsoft még a megjelenés előtt feloszlatta a stúdiót. Egyszerű lenne a végleges verziót elpostázni nekik, aztán lelépni, de nem ez a mi stílusunk. Ez a játék és ez a hozzáállás a mi végső, büszke csatakiáltásunk, hogy megmutassuk, milyen hibát is követtek el. Az Ensemble nagy durranással búcsúzik.

Graeme Devine, a feloszlatott Ensemble utolsó játékának sajtóhadjárata közben.

Nagyon komoly letölthető extra tartalmakkal készülünk, olyanokkal, melyek igazi értéket jelentenek, szóval letölthető kosztümök és fegyverek nem lesznek. Sokkal inkább új történetekben gondolkodunk, szóval vagy előzményt, vagy folytatást készítünk, de mindenképpen új élményt adunk a vásárlóknak.

Ben Mattes, az új Prince of Persia producere

Gőzünk sincs róla, hogy hol lehet.

Beate Peters, a willichi börtön vezetője, miután egy török elítélt egy kartondobozba rejtőzve szökött meg az intézetből (nem vicc, az eset tényleg megtörtént!). Solid Snake nem kommentálta az esetet.

Direkt mentem a falnak, nem számítottam rá, hogy ennyire lelassulok majd tőle. A játékokban, ha a falnak mész, szépen lepattansz róla, és mész tovább – na ezt próbáltam meg, de sajnos nem így működtek a dolgok.

Carl Edwards NASCAR-versenyző magyarázata arról, hogy a kansasi futam utolsó körében miért is hajtott végre kamikaze jellegű előzést. Ezek után nem teljesen értjük, hogy miként zárt mégis negyedikként az idényben...



BEN JUDD-INTERJÚ

Egyedül a japánok közt

Ben Judd-dal, a Capcom egyetlen angol anyanyelvű producerével egy kiállításon sikerült összehaverkodnunk, és most, a Bionic Commando megjelenésének közeledtével alaposan kifaggattuk.

Oké Ben, kezdjük a legelején! Hogy kerültél a Capcom japán központjába?
Eredetileg az amerikai irodában kezdtem, de egy évvel később átküldtek Japánba, hogy segítsem az ottani producereket. Az volt a feladatom, hogy elmagyarázzam, mi kell a játékok amerikai, vagy egyáltalán, Japánon kívüli marketing-kampányaihoz. Ez hamarosan átment egyfajta szervezői munkakörbe, ahol a japán és az amerikai részlegek közti egyeztetés és az összedolgozás erősítése lett a feladatom. Innen lettem aztán pár évvel később producer.

Ehhez képest amikor legutóbb beszéltünk, Svédországban éltél, hogy felügyeld a GRIN-t, a Bionic Commandót készítő svéd csapatot. Ez a munka tényleg költözéssel jár?
Igazából pár hónapja visszaköltöztem Japánba, de igen, ez a fejlesztés rengeteg utazással jár. Persze az internet segítségével messziről is lehet dolgozni, de annyival egyszerűbb és közvetlenebb, ha személyesen, akár minden nap tudsz találkozni a fejlesztőkkel, hogy ezt muszáj volt meglépnem a fejlesztés felénél.

Producerként tehát csak egyetlen játékkal foglalkozol?
Nem, ez egyéni teherbírástól függ, én jelenleg két játékon dolgozom, és ugye pár hónapja még a Bionic Commando Rearmed is hozzám tartozott. A legtöbb, amiről tudok a Capcomnál, hogy valaki négy teljes nextgen játékon dolgozik. Na ez már hihetetlenül brutális, csak pár órás alvással megoldható időszakokat jelent. És mivel producerként hatalmas a felelősséged, okosan kell megválasztani, hogy mennyi játékon akarsz dolgozni, különben túlvállalod magad, és az aztán senkinek nem jó, se neked, se a Capcomnak, sem a játékosoknak…



Ben Judd 2002 óta dolgozik a Capcomnál, az első játék, amelynek készítői között megemlítik, a GC-s Resident Evil Zero, igaz, csak a „Special Thanks" régióban kapott helyet. Azóta volt már fordító, szinkronszínész, mostanában pedig producerként dolgozik



Amennyire tudjuk, te voltál a fő szorgalmazója a Bionic Commando feltámasztásának, ami elég szépen beindult!
[Nevet] Ugye? Szinte hihetetlen a dolog!

Hogy kezdődött ez az egész, miként lettél ekkora Bionic Commando-rajongó?
Hát egyszerű a válasz: kölyökként kipróbáltam. Annyira egyedi és fantasztikus játék volt, hogy egyszerűen megragadt bennem, jobban, mint bármi más abból a korszakból. Mindig reménykedtem benne, hogy egyszer lesz egy folytatás. Amikor a Capcomhoz kerültem, rögtön elkezdtem érdeklődni erről, de eleinte nem volt sok szerencsém…

És ebből hogy lett ilyen volumenű újjáéledés?
Négy évbe telt és hatalmas adag szerencse is kellett hozzá. Amikor tényleg komolyan elkezdtem Inafune-san [Keiji Inafune, a Capcom kutatás-fejlesztés részlegének vezetője] meggyőzését, tőlem és egymástól is teljesen függetlenül több újságíró felvetette, hogy milyen jó ötlet is lenne a Bionic Commando folytatása. Eleinte Inafune-san nem volt túl lelkes, de a sok támogatót látva végül zöld utat adott a projektnek.

És hogy jött a Rearmed, a letölthető „extra" Bionic Commando ötlete? Ez is a te ötleted volt, vagy ez már felsőbb szintekről jött sugallat eredménye?
Büszkén mondhatom, hogy ez is az én ötletem volt. Sokan a Capcom vezetői között nem tartották jó ötletnek a dolgot, mondván, hogy ez összezavarhatja a játékosokat. Hogy őszinte legyek, nem voltam biztos benne, hogy nincs igazuk, de végül szerencsére nem ez történt. Remek eladásaink vannak, és a Bionic Commando név ismét ott van a köztudatban, mindenki tudja, hogy jön a „rendes" folytatás is.

Miként alakultak a Rearmed eladásai a három nagy régió, Európa, Amerika és Japán között? Tényleg igaz, hogy a japánok nem annyira haraptak még rá az online rendszerekre?
Ha a fenti felsorolást nézem, nagyjából 5:4:1 arányú volt a fizetős letöltések aránya, ami majdnem megegyezik a várttal. Japán nem csak az online elérhetőség miatt nehéz piac a mi szempontunkból, hanem azért is, mert ott az eredeti játék valahogy nem kavart nagy hullámokat, még a megszállott játékosok sem mind hallottak róla?

És miként áll a valóságban a japán játékosok és az online tér viszonya? Úgy hallottuk, hogy ott még mindig a játéktermek, a közös játék, az osztott képernyő a népszerű…
Igen, egészen a legutóbbi időkig ez volt a jellemző. Érdekes módon PSP-n, a Monster Hunter-sorozattal kezdett változni a dolog, ami amúgy még minket, a széria kiadóját is meglepett kicsit a dolog. Japánban amúgy maga az internetezés is másként működik, például nagyon fura, de alig vannak játékokkal komolyan, hivatásszerűen foglalkozó oldalak, és a Capcom közösségi oldalának is rengeteg időbe és erőfeszítésbe került, hogy elérjen egy olyan látogatószámot, ami nálunk tiszteletreméltó, de Amerikában minden második játékblog mellett eltörpülne.

Ez azért furcsa, mert akárhányszor japán játékosba botlunk mondjuk Xbox Live-on, valami hihetetlen módon



Swingers Club

A fenti, pajkos cím a Bionic Commando multiplayer-módját jelenti. Ez a GC-n kipróbált rövidke demó alapján igen hangulatos lesz, már csak azért is, mert az egyjátékos-mód minden hintázó-kibertarzanozó trükkjét bevethetjük. Így a zászlórablás során lengedezve menekülhetünk, de a remek zip-kick is használható. Ennek során a szerencsétlen ellenfelünkhöz kötjük magunkat a lengedezésre szolgáló csáklyával, majd villámgyorsan visszaszívjuk, a delikvens arcán pedig páros lábbal landolunk. Az eredmény? Számára hatalmas repülés, nekünk meg nagyszerű érzés.



megaláznak minket. Legyen szó Call of Dutyról vagy Battlefieldről, elképesztő, amit csinálnak…
Igen, ez a kiválasztott kevés, a hardcore otakuk maroknyi csapata. Ők azok, akik FPS-sel játszanak, akik megveszik az Xboxot, akiket érdekel az online játék. Ők egész nap a gép előtt ülnek, és félelmetesen kitanulnak minden programot. Kevesen vannak, de a legjobbak közt vannak.

Honnan jött az ötlet, hogy ne egy japán csapatot bízzatok meg a fejlesztéssel? Gondolom ez is a te döntésed volt…
Nem, ez Inafune úr ötlete volt. Olyannyira, hogy eleinte én tiltakoztam leginkább ez ellen, de Inafune-san ragaszkodott a nyugati fejlesztőcsapathoz, méghozzá azért, mert az akciójátékok és a hatalmas nyílt világok készítése azért még mindig nyugati „specialitás". Tudtuk, hogy az új Bionic Commando e két alapvonásra épülne, úgyhogy Inafune úr mindenkit meggyőzött. Visszatekintve örülök a döntésnek, legeslegfőképpen azért, mert két év folyamatos kísérletezés után sikerült tökéletesen megvalósítani a lengedezést, ami a játék szíve és lelke.

Ez amúgy egy tervszerű dolog? Mármint a nyugati fejlesztők alkalmazása japán eredetű sorozatok folytatásánál?
Igen, Inafune-szan úgy hiszi, hogy így lehet még ismertebbé, még népszerűbb és elsősorban még jobbá tenni egyes játékokat. Hasonló bejelentések várhatóak még.

Pár napja a Dead Rising folytatásáról terjedt el, hogy a kanadai Blue Castle készíti, és azt is mintha rebesgetnék, hogy a Lost Planet 2 Európában, hozzánk megdöbbentően közel készülget…
[Nevet] Te is tudod, hogy semmit nem mondhatok, amíg a Capcom hivatalosan nem erősíti meg vagy tagadja a dolgokat!

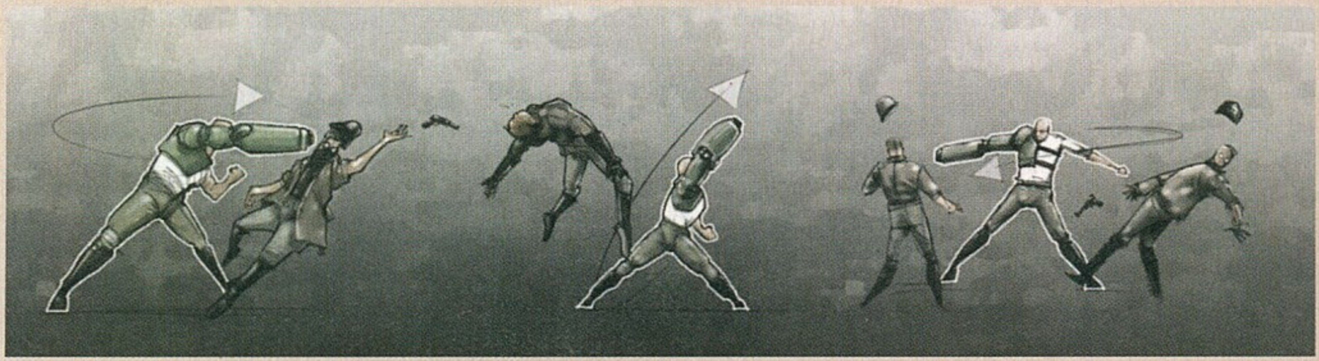
Miként találtátok meg amúgy pont a GRIN-t, akiknek azért eddig nem voltak igazán nagy durranásai, konzolos tapasztalatai? Az eddigi legnagyobb programjuk a GRAW-ok PC-s portjai voltak…
Rengeteg fejlesztőnél voltunk, de technológiai szempontból a GRIN volt talán a legerősebb: akkor készült el a multiplatform grafikus motorjuk, ráadásul nagyon tetszett a lelkesedésük is. Az első találkozónk előtti éjjelen az összes vezető beosztású fejlesztőjükkel végigjátszatták az eredeti játékot. Amikor megláttam ezt az elhivatottságot, lelkesedést, tudtam, hogy be fognak válni.

Hogy működik pontosan az ilyen fejlesztés, mi a GRIN feladata? Például a sztori, a főellenfelek vagy a karakterek hozzájuk tartoznak, vagy egy japán csapat dolgozza ki nekik ezeket?
A GRIN végzi a fejlesztést, a japán csapat pedig tanácsadóként szolgál. Ők a fejlesztés alatt háromhavonta egy hétre Svédországba utaznak, hogy átbeszéljük a dolgokat, és hogy min lehetne még alakítani, javítani. Ennek köszönhetően sok lépcsőben, organikusan alakult ki a főszereplő kinézete vagy mondjuk a főellenfelek is. Utóbbiak terén a japán designerek verhetetlenek, így itt jóval nagyobb volt a szerepük.

Gyűjtői kiadás lesz? Mi a imádjuk ezeket…
Egyelőre nem született döntés erről, de maradjunk annyiban, hogy nem vagytok ezzel egyedül…

A Wikipédián olvastuk, hogy te adtad Phoenix Wright hangját az Ace Attorney-játékokban. Na ez hogy történt?
Az előbb említettem, hogy dolgozztam japán producerek mellett, és az egyik megkért, hogy fordítsak le neki pár oldalt a játékból. Hihetetlen, de ekkor én voltam az egyetlen, aki tudott angolul, szóval felvetettem az ötletet a főnökeimnek, hogy kellene egy Japánban dolgozó lokalizációs csapat. Beletelt két évbe, de végül sikerült egy 12 fős brigádot összehoznom, és mikor jött az Ace Attorney, a kevés felmondott szöveg miatt úgy döntöttünk, hogy a fordítás mellett a szinkront is megcsináljuk mi. A hangmérnök szerint nekem volt a legátlagosabb hangom, úgyhogy én kaptam Phoenix szerepét.

A Bionic Commando tavasszal megjelenik, de mi lesz azután? Említetted, hogy van egy másik játékod is – talán ez is egy feltámasztott régiség? Csak halkan jegyzem meg, hogy mi vevők lennénk egy új Breath of Fire-re vagy Onimushára is…
[Nevet] Igen, ezek is jó sorozatok, bár az utóbbi nem volt olyan régen, az nem feltámasztás lenne, hanem „sima" folytatás. Meglátjuk, mikor fogjuk bemutatni a következő játékot, de az is érdemes lesz a figyelemre, ezt megígérhetem! ■



■ **Az első terveken a BC-főhős Nathan Spencer sokkal brutálisabban nézett ki, mint a végleges verzióban. Állítólag a finomodásnak ahhoz is köze volt, hogy szinkronhangnak sikerült megnyerni Mike Pattont, az egykori Faith no More énekesét.**





RYAN ELLIS-INTERJÚ

Online boszorkánykonyha

Az Xbox Live Arcade hátteréről, az itt megjelenő játékok készítéséről kérdeztük a Void Star cég, vagyis a Poker Smash fejlesztőcsapatának több nagy céget megjárt alapítóját.

Te és a másik alapító, Drew nagy csapatoknál is dolgoztatok, mint a Zipper, az Oddworld és a Westwood – miért váltottatok új cégre, kisebb játékokra?
Számomra mindig is ez volt az álom: megalakítani a saját cégemet, és az én szabályaim szerint, az én pénzemmel gazdálkodva dolgozni. Persze a cégindításnak megvannak a maga veszélyei, de az sokkal fontosabb előny, hogy tulajdonképpen bármit megtehetsz, bármit kipróbálhatsz.

Amikor megalakítottátok a Void Start, mennyi idő telt el, míg összehoztátok első játékotok, a Poker Smash ötletét? Ez ugye a Tetris Attack játék és a pókerlapok keveréséből jött össze, tehát elég egyedi ötlet...
Mikor Drew először felhívott, neki már a fejében volt az alapötlet, és első fejlesztésnek kitűnő választásnak tűnt. Grafikailag sem kellett hatalmas dolgokban gondolkozni és a programozás, a motor megalkotása sem volt túl bonyolult.

Mennyit változott a fejlesztés során a Poker Smash?
Az alapötlet megmaradt, de minden más megváltozott, olykor többször is. Eleinte nagyobb volt a játéktér, többféle lapot használtunk, más volt a grafika, sok effekt, a pontozás szabályai – szóval minden faragtunk, alakítottunk. Így aztán ki is alakult a legfőbb szabályunk: semmi sem szent. Azaz ha a játék jobbá tételéről van szó, bármit meg lehet tenni; még egy imádott, de valamiért mégsem működő dolgot is messzire hajítunk, ha nagyon nem tudjuk megoldani, hogy jól működjön.

Mikor lettek jobbak a játékosok a Poker Smashben, mint ti, az alkotók – egyáltalán, legyőztek titeket?
Hú, ne is mondd... Három nappal a megjelenés után már nem mi voltunk az élen. Elmondok egy titkot: én nem vagyok jó a játékban, legalábbis nem vagyok a legjobbak között. Jelenleg a 74. vagyok a kombók toplistáján, Drew a negyedik, és egyikünk sem érti, hogy a legjobb játékos, Allete miként hozta össze a 254-es láncot...

A következő játékotoknak nincs neve, szinte semmit nem tudni róla, de az oldalatokon kiadott képek alapján ezúttal a Diablo volt a fő inspiráció – ez tényleg így van?
Nehéz lenne tagadni, ráadásul a Diablo-széria az egyik kedvencem. De azért nem egy egyszerű klónt készítünk, nagyon fontos, hogy egyedi és érdekes dolgokkal tömjük tele a játékot.

Hol tartotok a fejlesztésben? A fejlesztői blog szerint szinte még sehol, a képek alapján viszont szinte befejezettnek tűnik a Project2...
Tényleg nagyon-nagyon a folyamat elején járunk. Három-négy hónapja dolgozunk rendesen a játékon. A képek azért ilyen jók, mert néhány grafikus elem már közel végleges verziójú. Erre azért volt szükség, hogy pontosan tudjuk, hogy a grafikus motornak mit kell majd tudnia, és hogy meglegyen a program általános látványvilága, hangulata. No meg a kiadók is rögtön lelkesebbek, ha ilyen korán ennyire szép a játék! [nevet]

Mennyire fontos a sztori egy ilyen gyors iramú akció-RPG-ben? Előbb a játék készül el, és gyorsan összedobtok köré egy történetet, vagy fordítva zajlik a dolog?
A történet nagyon fontos. Az ilyen játékoknál az adja meg a keretet, és ha az vonzó, hangulatos, sokkal izgalmasabb a világnak a felderítése. Ezt nem feledve, a játékmenet a legfontosabb! A játéknak szórakoztatónak kell lennie, ez mindennél előbbre való. A fejlesztés eddig párhuzamosan zajlik, a grafikai munkálatok mellett rengeteg időt töltök a világ megtervezésével, a játékos feladatának kialakításával.



Ryan Ellis karrierje egy filmes iskola elvégzésével kezdődött, innen rögtön az Oddworld csapatához került. A Munch's Oddysee remek renderelt videói közül többet ő rendezett, innen pedig a következő játékban vezető realtime grafikussá lépett elő – a Stranger's Wrath remek grafikájában oroszlánrészt vállalt. 2005-ben a Zipperhez csatlakozott, ahol egy titkos nextgen-játékon dolgozott (jó eséllyel ez a M.A.G. lesz). 2006-ban találkozott egykori oddworldös cimborájával, Drew Carterrel, és megalakították a Void Start.

A Diablo-széria a randomizált tartalmak miatt lett talán ilyen népszerű, de a többi hasonló játéknak nem nagyon akaródzik ezt lemásolnia. Ti hogy döntöttetek e téren? Egyébként könnyebb vagy nehezebb random dolgokkal dolgozni?
Szerintem nehezebb randomgenerált dolgokkal dolgozni. Rengeteg munka kiegyensúlyozni, hogy tényleg változatosak legyenek a tájak vagy a tárgyak, de emellett mind ugyanolyan szórakoztató legyen. Hogy nálunk mi mindennél fog a randomgenerátor dolgozni, még nem tudjuk, de a tárgyaknál csaknem teljesen biztosan.

A blogon olvastam, hogy nem lesznek előre definiált kasztok, hanem fejlődés során lehet szakosodni. Ez hogy fog működni?
Képzettségpontokkal lehet fejlődni, egy klasszikus képességfán előrehaladva. Úgy döntöttünk, hogy az „amelyik képességet használod, az fejlődik" megoldást nem alkalmazzuk, mert ez sokak számára idegesítő – én személyesen ki nem állhatom. Sokkal tisztább, érthetőbb rendszer, ha pontokat kell osztogatni, ráadásul az egy rendkívül erős ösztönző, ha skillpontokat lehet szerezni mondjuk küldetésekkel.

Ugye mágiahasználatra is lesz lehetőség? Sőt, ha le akarsz minket nyűgözni, akkor az idézhető lényeket is beígérheted!
[Nevet] Megnyugodhatsz, rengeteg lehetőség lesz azok számára, akik az ilyen programokban varázslót szoktak indítani – már csak azért is, mert Drew és én is ilyenek vagyunk. Már most nagyon durva dolgokat lehet összehozni a grafikus motor effektező rendszerével. Túl sok poént nem akarok lelőni, de erőteljesen valószínűek olyan képességek, melyek így vagy úgy társak irányítását teszik lehetővé...

Na azért! Fantasy játékról beszélünk, szóval itt a kérdés: tolkienes lesz a fauna orkokkal és goblinokkal, vagy valami másra számíthatunk?
Nem, a Tolkien-féle világtól messzire távolodunk. Nem mintha nem szeretnénk, de egyedit akarunk alkotni. A világ, amiben

a játék játszódik, különleges: egy olyan fázisban vagyunk, amikor a természet „megőrül" és rengeteg fura lény jelenik meg. Hogy ennek mi az oka, majd a játékból kiderül, de rengeteg egyedi, érdekes lénnyel, csatával készülünk!

Xbox Live Arcade-en már volt egy ilyesmi játék, de az Arkadian Warriors finoman szólva sem okozott maradandó élményt. Ti kipróbáltátok ezt? És ha igen, ugye levontátok a megfelelő következtetéseket?
Én megpróbálok minden játékkal játszani, hisz valamit mindenből lehet tanulni, ha mást nem, hát azt, hogy mit nem érdemes erőltetni. Az ilyen játékoknál szerintem az egyik legfontosabb dolog, hogy a játékvilág érdekes legyen, és bizony ez sok esetben nem jött össze a fejlesztőknek. A játéknak elsőre szórakoztatónak kell tűnnie, jutalmaznia kell a játékost, a felfedezést, és mindenek felett érdekes történetet kell elmondania. Olyan világot alkotunk, amely – ha sikerrel járunk – hihetőnek fog tűnni, olyanban, ahol nem csak árus NPC-k és szörnyek várnak a játékosra, hanem ami a játékos nélkül is él, működik.

Ha tényleg ilyen korai fázisban vagytok, gondolom nincs tervezett megjelenési dátum sem. De vajon a harmadik fejlesztésen már gondolkodtatok?
Persze, állandóan ötletelünk, millió tervünk, tervkezdeményünk van. Egy ötlet kilóg ezek közül, erre egyre többször térünk vissza, mindenképpen meg akarjuk próbálni. De nyilván te is megérted, egy szóval sem mondok ennél többet. [Nevet]

Oké, akkor egy év múlva erre visszatérünk. Lenne azonban néhány kérdésem az Xbox Live Arcade-re történő fejlesztésről. Mondjuk támad egy fantasztikus ötleted – példának okáért egy póker-Tetris koktél –, hogy lesz abból igazi, letölthető játék?
A legfontosabb, hogy meg kell győznöd a Microsoftot vagy egy másik, megjelenési időpontokkal rendelkező kiadót, hogy a játékodat érdemes lesz kiadni. Ez manapság már szinte mindig egy működő demóval zajlik, egy PowerPoint prezentációval manapság már senkit nem lehet elvarázsolni.

Ti magatok adtátok ki a Poker Smash-t, akármit is jelent ez egy letölthető játéknál. Miért választottátok ezt az utat, és egy kiadó amúgy mit tud tenni egy ilyen játékért a marketing és a tesztelés mellett?
Nekünk ez anyagilag sokkal jobban megérte – de a szerződések miatt számokról, arányokról, részesedésekről nem beszélhetek, ne is kérdezd. Amúgy minden játék más és más, így a kiadók is más és más téren lehetnek hasznosak. Még nem döntöttünk arról, hogy a Project2 esetében hogy fogunk eljárni, de szó nincs arról, hogy elvből elleneznénk a kiadók bevonását. A Poker Smash kiválóan működött kiadó nélkül, de lehet, hogy az ennél nagyobb új játékhoz már kelleni fognak…

A Microsoftnak van lehetősége arra, hogy tulajdonképpen leállítson egy játékot úgy, hogy egyszerűen nem adnak megjelenési lehetőséget?
Mivel övék az egész rendszer, övék a felelősség, övék minden döntés joga is. Úgy gondolom tehát, hogy elvileg megtehetik, bár át kellene olvasnom a szerződésünket, hogy biztosan tudjak válaszolni. Ilyesmiről mindenesetre még nem hallottam.

Sok történetet hallani bedühödött fejlesztőktől, hogy a Microsoft engedélyeztetési rendszere túlontúl szőrszálhasogató. Pontosan mit is kell teljesítenie egy játéknak ahhoz, hogy megjelenjen, azon túl, hogy működik, végigjátszható?
Igen, rengeteg pontot kell teljesíteni, ezek minden egyes dologra kitérnek, ami csak felmerülhet X360-on. Csak az első példákat mondom, amik eszembe jutnak: a képernyőn látható gomboknak a megfelelő színűnek kell lennie, le kell kezelni, ha mondjuk a kontroller kikapcsol vagy a zsinegét kihúzzák, vagy mondjuk Xbox Live-on a megfelelő üzenetet kell küldenie, hogy a barátaid lássák, hogy mivel játszol és ott hol tartasz.

De ez a rendszer tényleg túl összetett, ahogy sokan mondják, vagy ez egy normális, alapvető dolog?
Egyfelől néha tényleg túlzásnak tűnhet, főleg egy stresszes, hetek óta alig alvó fejlesztő szemszögéből – de mindenképpen szükséges. Egy szigorú, mindenki által betartott rendszer biztosít egy minimum színvonalat. Ráadásul ha pár dolgot mindig ugyanúgy old meg mindenki – mint mostanában az XBLA-játékok főmenüit például –, akkor az ismerős lesz a játékosoknak. Néhány szabály tényleg szinte nevetséges, az engedélyeztetési folyamat is elhúzódhat, de e nélkül nagy káosz lenne.

Kicsit furcsálljuk, hogy a cégek nem nagyon adnak ki számokat a fizetős letöltésekről. Ez is Microsoft-előírás? Ti például elmondhatjátok, hogy mennyi Poker Smash kelt el eddig?
A szerződésünk szerint nem mondhatunk számokat – és ezzel mindenki így van.

A Poker Smash elég rég, februárban jelent meg, szóval már van tapasztalatotok. Ilyenkorra egy „normál" bolti játék forgalma nullára olvadt volna – de elvileg az online játékpiac nagy előnye, hogy a játékok élettartama többszörösére növekszik. Ez tényleg így van?
Igen, és ez fantasztikus számunkra és minden játékfejlesztő számára. Nem kell polchelyekért harcolnunk, a kiadó új címei nem szorítanak le a jól látható helyekről, hanem „mindörökké" ott leszünk a puzzlejátékok között, és ez egyrészt jó a bevételek szempontjából, másrészt pedig lehet kísérletezni is, hisz egy rétegjáték is eljut nem csak a mostani 14 vagy hány millió Xbox Live-előfizetőhöz, de minden jövőbenihez is. Az Xbox Live Arcade, a PS Network és a WiiWare így tehát a játékfejlesztés új generációját hozzák el, hisz pár fős csapatok is hatalmas sikereket érhetnek el. ■

XBLA jövőkép

Nem csak a Projekt2 számít ígéretes Xbox Live Arcade projektnek, de más fejlesztésekben is nagyon-nagyon bízunk. Következzen a három, általunk legjobban várt online alkotás.



FEZ
Ez a teljesen egyedi játék a PSP-s Crushban és a Wii-s Paper Marioban is látott 2D/3D kavarásra épül.



3 ON 3 NHL
Felejtsd el az NHL-ek realisztikus világát, és készülj fel egy játéktermi hangulatú ökörködésre!



DEFENSE GRID
Végre egy klasszikus toronyépítős „tower defense" stílusú játék Xboxra is. Tíz torony, 15 ellenfél, online koop-mód!

Online világok



Jedi örömök

Bár a **Force Unleashed** sikerülhetett volna izgalmasabbra is, akinek tetszett, annak örömére lehet, hogy a LucasArts három pakkot is kiadott a játékhoz. A drágábbik – és az egyetlen, amelyik szerintünk megéri – egy teljesen új küldetés mellett hat játszható karaktert, illetve három új ruhát tartalmaz. A másik két csomagban hét-hét új karakter van (többek közt C-3PO és Dooku gróf!).

Szerencsevadászoknak

Ha a **Far Cry 2**-ben levő arzenál nem elégített volna ki, hát itt van a Fortunes pakk, amelyben három új fegyver (hangtompítós shotgun (?), díszített shotgun és robbanólövedékes számszeríj) mellett egy homokfutó és egy teherautó van. Ja, meg négy új multi-pálya, ha erre gerjedsz.



Autószalon

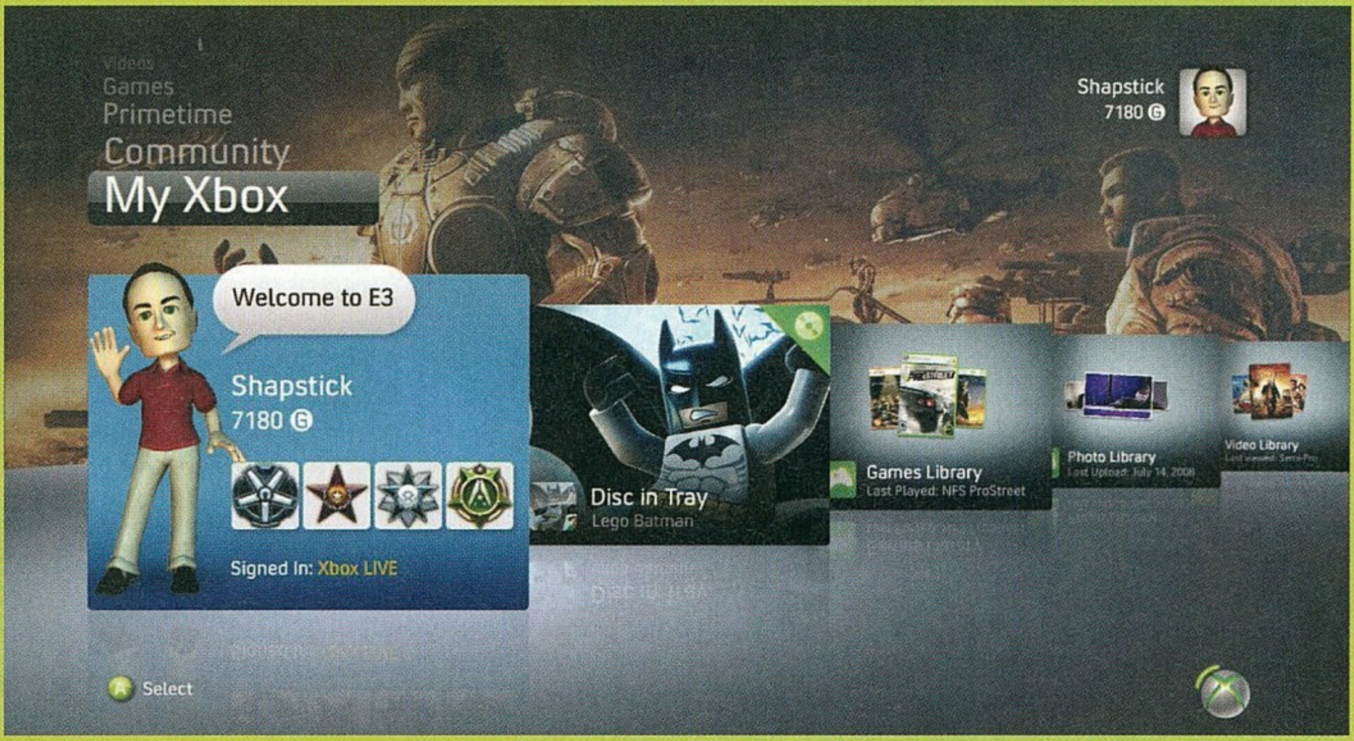
A **GRiD**-hez a Codemasters három csomagot készít, melyek közül az első a „8 Ball" nevet viseli. Ebben két új futam mellett nyolc új verda kapott helyet, mégpedig a következők: McLaren F1 GTR, TVR Cerbera 12, Mitsubishi Lancer Evo X, Honda S2000, Nissan GT-R, VW Nardo, Pontiac Firebird Trans AM és Volvo C30.

Csak zene legyen 2

Az utóbbi hónap letölthető zenei anyagai. **Rock Band** Foo Fighters, Dead Kennedys, Lacuna Coil, The Killers, Soundgarden, Children of Bodom **Guitar Hero** Alicia Keys, Jimi Hendrix, The Killers, Smashing Pumpkins, Nirvana **Lips** Elvis Presley, Ace os Base, Coldplay, A-ha.

Aprólék, kilóra

Rengeteg bónuszcsomagról elég megemlékezni felsorolásszerűen, következzenek ezek. **Little Big Planet** megannyi kosztüm Zokni úrnak **Dead Space** tízféle túlárazott, ám agyontápolt fegyver- és páncélpakk **NFS Undercover** van egy csomó cheat, melyek amúgy is elérhető kocsikat nyitnak meg, illetve a Collector's Edition Upgrade, amelyben tényleg új gépek vannak **Hot Shot Golf** Kratos, mint játszható karakter **BF Bad Company** két új pálya ingyen **Soulcalibur IV** mikulásruhák minden karakternek.



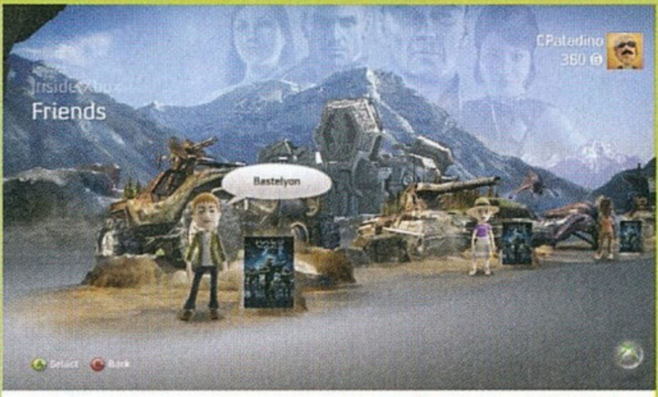
New Xbox Experience

XBOX 360.5

Harmadik születésnapot annyira nagyon megünnepelni nem szokás, főleg ha konzolról van szó – márpedig az Xbox 360 pont ennyi idős. Az Xbox família második generációja nagy lendülettel indult neki a piac meghódításának, a közel egy éves előny minden magabiztosságával, a folyamatosan erősödő szoftverkínálat erejével. Na meg persze hardveres gondokkal, melyek mára már többé-kevésbé megoldódtak (de ha nem, akkor legalább ingyen javítják a gépet). Merre fejlődik tovább a fix hardver a gondok áthidalása után, gyaníthatóan életciklusának pont a felén? Szoftveres irányba, nem is akárhogy!

NXE

A New Xbox Experience, azaz az „új Xbox élmény" nem egyszerűen újrarajzolja, hanem teljesen újraértelmezi az X360 kezelőfelületét. A gépet a kezdetek óta szolgáló penge alapú rendszer ugyan még ha lassan is, de hatékonyan működött. Egy ideig, míg a rohamléptékben fejlődő Xbox Live keretrendszer olyan mennyiségű tartalmat nem halmozott fel, melyet nem csak, hogy átböngészni, de rendszerezni is közel lehetetlen, függetlenül attól, hogy az ember felhasználó vagy tartalomkezeléssel megvert Microsoft alkalmazott. Mi ilyenkor az első lépés? Toldozgatás-foldozgatás itt-ott. Legalábbis a trend eddig ez volt, a Vista operációs rendszerrel a modern design felé kacsingató Microsoft viszont inkább a mag totális újraírása mellett döntött. Bemutatkozik az NXE...



A batárlistán a haverok avatárjai a – fizetős – témáknak megfelelő hátterek előtt feszítenek, ez például a Halo Wars-féle megvalósítás.

Az NXE ingyenesen és kötelezően letöltendő dashboard frissítés, amely teljes egészében lecseréli az eddig ismert kezelőfelületet. Az új dashboard gyakorlatilag minden téren újít és olyan alapvető problémákra talál megoldást, melyek már a gép megjelenése óta rontották a felhasználói élményt. Ilyen maga a navigáció, a penge rendszer helyett az NXE két irányból mozgatható menürendszerbe gereblyézi össze a legfőbb funkciókat. A központi fül immáron a „My Xbox" részleg, ami mindent egybefog: itt került a játékoskártya, az avatar, a gépen lévő zene-, video- és játékállományok elérése. Itt talán a legnagyobb újdonság az utóbbi hármas töltési sebessége, a Guide eddig nagyon cammogva, néha akár perceket is gondolkozva listázta ki a merevlemezen lévő tartalmat, az NXE viszont azonnal, egy csettintésnyire rak ki a képernyőre mindent. Az NXE kategorizál is, nem csak a legutóbb játszott, nemrég letöltött dolgokat listázza ki, de egy külön kártyalapon – merthogy most már minden egymás mellé rakott lapokon jelenik meg – mindezt rendezi, típus szerint is, sőt, az utolsó fülnél még tippeket is ad az Xbox Live piac újdonságaiból, legyen az új téma, letölthető tartalom, vagy ruhakiegészítő az avatarokhoz.

MII A LEVESEMBEN

Avatarok? Az NXE legnagyobb újdonsága a játékosprofil szerepének kiemelése. Immáron nem csak egy statikus és egyénenként változó ábra, hanem egy komplett háromdimenziós és erőteljesen stilizált humán modell is képviseli a felhasználót. Az avatar létrehozása kötelező, a Mii-rendszer szellemi örököse nagyon sokrétűen átszabható, kiválasztva annak frizuráját, ruháit, testfelépítését vagy épp a szeme színét. A kezdeti kínálat eléggé szűkös, de ezt több héten át tartó ingyenes, később pedig fizetős kiegészítők bővítik (körülbelül bármibe lefogadjuk, hogy egy éven belül lesz Master Chief páncél). Az avatarok elsősorban az őket támogató arcade játékokban jutnak szerephez, na meg a teljesen új barátlistán is láthatjuk őket motoszkálni.

A listaszerű böngészés a múlté, legalábbis részben, a barátok immáron nagyon látványos kis játszótérszerűségen böngészhetők vagy partira invitálhatók. A parti szintúgy régóta áhított funkció, maximum nyolc fő cibálható egy tető alá, ami több pozitívumot is hordoz magában. A legfontosabb talán az egyidejű kommunikáció, multiplayer küzdelmeknél immáron a teljes csapat (vagy legalábbis 8 fő) beszélgethet egymással egy privát csatornán – jópofizás, taktikázás, könnyed beszélgetés, a parti chat mindenre használható. A csoport szerinti elrendezés szintúgy a multiplayer élményt könnyíti meg, mivel nem kell mindenkit egyenként beinvitálni egy-egy

10 perc installálás – 10 másodperc nyereségért?

Persze a fenti cím túl cinikus, érdemes telepíteni a játékokat (már a hosszú távon kultiváltakat), hisz sok töltésnél sokat spórolunk, ráadásul több programnál az esetleges szaggatásokat, lassú textúrabetöltéseket, akadozó menüket is kiiktathatjuk ezzel. Következzen néhány játék installálási mérete és egy-egy kiválasztott töltési folyamat hosszúságának összevetése.

Assassin's Creed	6.7 GB	Jeruzsálem betöltése: 40 sec (DVD) 25 sec (HDD)
Bioshock	6.1 GB	Point Prometheus betöltése: 35 sec (DVD) 25 sec (HDD)
Fable 2	6.8 GB	Lugaskő betöltése: 33 sec (DVD) 22 sec (HDD)
Fallout 3	5.9 GB	Állás betöltése: 48 sec (DVD) 25 sec (HDD)
Halo 3	6.3 GB	A töltési idők a speciális programozásnak köszönhetően megnőnek (tényleg, ne telepítsd!)
Mass Effect	6.8 GB	A mászkálás közben jelentkező töltések eltűnnek
Ninja Gaiden 2	6.8 GB	Elindítástól az állás betöltődéséig: 125 sec (DVD) 45 sec (HDD)
Viva Pinata 2	5.2 GB	Új kert betöltése: 21 sec (DVD) 16 sec (HDD)

CoD5 vagy GoW2 meccsre, elég csupán egy kattintással a teljes gruppnak meghívót küldeni. A partiból ki- vagy belépni szintúgy egy kattintás kérdése, így nem csak idő, de felesleges töltögetés vagy menükotorászás spórolható meg – duplán. Duplán, mert az NXE nem dobja teljesen a sarokba a több ponton is logikusabb és átláthatóbb guide-ot, a régi dashboard ugyanis tovább él.

Kisebb, szűkebb de lényegesen gyorsabb és funkciókban gazdagabb formában. A pengeszerű elrendezés az alapokig csupaszítva, gyakorlatilag az előző méretének a negyedében jelenik meg a képernyő közepén az Xbox gomb megnyomásával. Nem csak a gép és a profil beállításai érhetőek el így gyorsan, de a régi listaszerű barátlista is a parti, az üzenetek és a privát chat mellett. De a guide áthidalja a menüben való böngészést is, lehetővé téve az összes gépen tárolt tartalom azonnali elérését, legyen az arcade játék, dobozos program, videó vagy hanganyag, esetleg a piactér újdonsága.

MARKETPLACE

A piactér minden eddiginél hangsúlyosabb szerepet kap az NXE-ben – a menürendszer jelentős része csak és kizárólag erre fókuszál, leegyszerűsítve a videók és a játékostartalmak közötti böngészést. A kártyalap szerű rendszer nagyon látványosan, az Apple médiacenterének designjára kísértetiesen emlékeztető megoldással emeli ki a legújabb letöltéseket, mindezt semmitmondó feliratok helyett nagy és könnyen beazonosítható képekkel. Új tartalom gyakorlatilag bármi lehet, egy interjú, egy új háttérkép vagy akár egy pályacsomag.

Héttérképekből, azaz témákból akad bőven, egy kisebb csavarral: ugyan a drága pénzért megvásárolt skinek továbbra is használhatóak, de az NXE új felületével nem állnak összhangban. Az egy képernyőre pakolt felület már alaphelyzetben megöli a pengerendszer több háttérképes megoldását, átlagban csupán egy képet jelenítve meg (annak is csak a felső harmadát), azt sem túlságosan ízléses módon. Ezt áthidalni új NXE prémium témákkal lehet, melyek nem csak a színkínálatot variálják, de drasztikusan belenyúlnak a rendszer kinézetébe is, 3D-s objektumokkal töltve fel a barátlistát (haverjaink itt az adott játékhoz illeszkedő tárgyak – Halo téma esetén pl. Warthog terepjárók, vagy lelőtt Covenant űrhajók roncsai – mellett állnak) vagy épp magát a főmenüt. Az árát a Microsoft megkéri, de vannak annyira jók, hogy megérje rákjuk beruházni – pont, mint a nagyobb merevlemezre.

Az NXE ugyanis egy tényleg régi problémát old meg: a DVD-olvasó elviselhetetlen zaját küszöböli ki telepítés által. Az installálás nem tévesztendő össze a PS3 ugyanezen funkciójával, X360-on a procedúra teljes egészében opcionális, vagyis a felhasználón múlik, hogy a dobozos (mert az arcade játékokat vagy a témákat továbbra sem kell kicsomagolni-másolni) játékait a merevlemezre akarja-e helyezni. Érdemes, hiszen így nem csak egy hangforrás szűnik meg, de javul a töltési idő is (különösen észrevehető mondjuk a Fable 2-nél és a Last Remnantnál a javulás). Hátrány, hogy a lemeznek ilyenkor továbbra is a gépben kell lennie, de mivel az olvasófej ilyenkor nem dolgozik, ez amortizációval vagy zajjal nem jár.

Az új Xbox élmény szinte minden várakozást felülmúl: alapvető problémák orvoslása mellett jelentősen leegyszerűsíti a navigációt, mindezt olyan látványos felülettel, melyet felső kategóriás médiacenterek esetében is ritkán látni. Az NXE nagyon átgondolt rendszer, amely hihetetlen sebességével és a tartalmakra való fókuszálással tovább szilárdítja az Xbox 360 vezető pozícióját a szoftveres oldalon. Ráadásul mindezt ingyen, bármiféle kényszer nélkül egy konzolgeneráció közepén: így kell ezt csinálni! ■



Nyerj pontokat!

Ha az NXE debütálását vad vásárlási rohammal akarod megünnepelni, itt az esély: két darab 4200 MS-pontos kártyát sorsolunk ki. A két nyertes az lesz, akinek a legtöbb gamerscore-ja van Ninja Gaiden 2-ben, illetve Perfect Dark Zeroban. Döntetlennél a korábbi jelentkezés számít. Gamertageket a nyeremenyjatek@576.hu címre várunk. Határidő: 2009. 01. 05.

Fallout 3-interjú

PETE HINES VÁLASZOL



Az előző szám óta zajló időszak sokunknál Fallout 3-lázban telt, így mindenképpen meg akartuk keresni a játékért felelős Bethesda stúdiót. Ha már sikerült elérnünk Pete Hinest, a PR-részleg vezetőjét, feltettünk neki pár kérdést a sorozat jövőjéről is!

Ti minden bizonnyal látjátok, hogy a netre kapcsolódott játékosok milyen achievementeket érnek el, úgyhogy talán meg tudod mondani, mi a trend – mennyien alakítanak gonosz, és mennyien jó karaktereket?

Nincs nagy eltérés, ami azért elég meglepő. Igaz, nagyon sokan még nem érték el a maximális, 20. szintre, szóval pár hónappal később biztos sokkal jobban elemezhető adataink lesznek, de egyelőre úgy néz ki, sokféle módon játszanak az emberek.

Imádtuk, hogy a mellékküldetéseknél sokszor nem volt nyilvánvaló jó és gonosz megoldás, ami azért általában minden mai RPG-re jellemző. Direkt mentetek rá ezekre a morális döntésekre, a fekete és a fehér választások közti szürke térre, vagy ez egyszerűen ezzel a brutális, sötét világgal automatikusan jött?

Az első perctől kezdve fontos volt, hogy a játékos maga dönthesse el, hogy mihez kezd egy adott helyzetben. Ez persze más játékokra is jellemző, de nálunk igen fontos volt, hogy a választásnak legyen következménye – a Fallout 3-ban nem csak fontos szereplők halnak vagy élnek döntéseid következtében, de egész városok sorsáról dönthetsz. Ezért volt fontos, hogy ne lökjünk a játékos elé egy nemeslelkű lovagra, egy sötét gazemberre, vagy egy direkt, erőltetetten semleges figurára mért lehetőségeket, hanem kemény döntések elé állítsuk.

Mit várhatunk a PC-re és X360-ra érkező kiegészítésektől? Inkább kisebb lesz, mint az Oblivion plusz labirintusai, vagy egy hatalmas expanzió lesz, mint mondjuk a Shivering Isles, ha az Oblivion példájánál maradunk?

Inkább a kettő között, mint amilyen a Knights of the Nine volt, a PS3-as Oblivion extrája. Sok órás tartalom, új tárgyakkal, ellenfelekkel, küldetésekkel. Egyelőre három ilyen pakk biztos, melyek januárban, februárban és márciusban lesznek elérhetőek. Az első az Operation Anchorage lesz, mely egy katonai szimulátor segítségével engedi átélni Alaszka felszabadítását a kínai kommunisták rabigája alól. A második a Pitt lesz, mely Pittsburgh romjaihoz, egy városban zajló polgárháborúba vezet. És márciusban érkezik a Broken Steel, amely a Brotherhood of Steelhez és ezáltal a Washingon megtisztítását célzó hadművelethez enged csatlakozást.

A szintlimit megnövelésére is számíthatunk?

Sajnos erre most még nem válaszolhatok.

És milyen lesz a PC-s pályaszerkesztő?

G.E.C.K. névre hallgat, és nagyjából az Oblivionhoz kiadott szerkesztőhöz hasonlítható – azaz bármit megváltoztathatsz, bármit létrehozhatsz. Készíthetsz új tárgyakat, átírhatsz dialógusokat, létrehozhatsz új küldetéseket – nincs kétségem afelől, hogy lesz, aki az egész Fallout 1-et és 2-t átülteti majd az új motorra…

A keleti partot a (jó oldali) befejezéssel nagyjából lezártátok az esetleges folytatások elől, szóval a Fallout 4-nek máshová kell mennie… Gondolkodtatok már ezen, vagy egyelőre a négy éves fejlesztést pihenitek ki?

A csapat jó része három hét szabadságot kapott, de ha visszajönnek, még a Fallout 3 marad a fókuszban. Letölthető tartalmak, a G.E.C.K., a további programtámogatás – szóval még mi sem tudjuk, merre is megyünk tovább a Fallout 4-ben. Ahogy ebben a részben az apád is mondta: „hatalmas a kinti világ"… ■



Ingyen játék!
Végzetúr

A Beholder neve ismerős lehet a hazai szerepjátékosok számára, és nem csak a legendás Bíborhold magazin miatt. A cég alkotta meg a legsikeresebb magyar levelezős játékot, a Túlélők Földjét, illetve gyűjtögetős kártyajátékát, a HKK-t. Most is hasonló területen maradnak, a Végzetúr (www.vegzetur.hu) ugyanis egy ingyen játszható online stratégiai RPG. A program a hasonló játékok elvén működik, azaz a végtelenségig (na jó, az elméleti maximum egyelőre a 200. szint, de a legtáposabbak sincsenek túl a 30-on) lehet benne fejlődni, a többi játékost kell benne legyakni, és ha nem bírjuk türelemmel, tápos cuccokat valódi forintokért is vehetünk. A közel húszezer eddigi játékos miatt a nagyhatalmú harcosokat alakító játékosok klánharcai, árulásai, illetve a fejlesztők által rendezett olimpiák (harci- és IQ-viadalok) mindennaposak, így unatkozni senki nem fog.



The Witcher
Rise of the White Wolf

A CD Projekt sikeres (jóval egymillió példány felett járnak) PC-s szerepjátéka 2009-ben átköltözik konzolokra is, a Rise of the White Wolf alcímmel ellátott új verzió PS3-ra és X360-ra ősszel érkezik. A program egy lengyel fantasy író komor hangulatú művei alapján készült, és egy Geralt nevű, gyermekkorában elrabolt, és mágikus eljárásokkal hihetetlen erejű szörnyvadásszá, witcherré kiképzett fickóról szól. A játék a PC-s eredetire épül történet, küldetések tekintetében, de a harcrendszert teljes egészében lecserélték (akciódúsabb, gyorsabb lett), és a grafikus motoron is látványos fejlesztéseket hajtottak végre. A program anno magyar szinkronnal jelent meg, kíváncsian várjuk, hogy ezt a konzolos változatoknál is eljátssza-e a magyar forgalmazó... ■





MEGALOMÁNIA
AZ ACTIVISION A CSÚCSRA TÖR

Nincs szükségünk „olyan játékokra, amelyekkel nem lehet évente minden platformot kihasználva százmillió dolláros franchise-okat létrehozni [...] olyan termékekre kell fókuszálnunk, melyeket tíz év múlva is folytatni, bővíteni tudunk". Bobby Kotick, az Activision Blizzard vezérigazgatója nem rejti véka alá mondanivalóját, nem takargatja, hogy ez az iparág pontosan ugyanarról szól, mint az összes többi: a pénzről.

ÚJ FELTÁMADÁS

Az 1979-ben alapított Activision ugyan mindig is fontos résztvevője volt a játékvilágnak, most azonban, hogy összeolvadtak a Vivendivel (technikailag a Vivendi a tulaj az új cégben, a gyakorlatban azonban minden fontos pozíciót az activisionös emberek vettek át), nem cicóznak, egyenesen a csúcsra törnek. Oda, ahol mostanáig az EA csücsült – és ezúttal bizony a trónfosztásra reális esély is mutatkozik.

Az EA-t mostanában rengeteg dicséret éri, amiért a filmfeldolgozások és évenkénti folytatások helyett (vagy inkább mellett) új utakon próbálkoznak. Ahogy a fenti idézet is mutatja, az Activision nem fog ilyesmivel törődni, náluk a figyelem 99%-a a már meglévő, már jól futó szériák, világok minél durvább kiaknázására fordul. Meglepetést szeretnél? Keress másik céget. Remek játékok minél több folytatására vágysz? Kotickban megtaláltad az emberedet!

Vegyük csak a cég 2009-es termékkínálatát. A Wii-re iszonyatos mennyiségben képződő, budget-árú moslék mellett a legnagyobb bevételt három franchise fogja hozni. Az első a World of Warcraft, a PC-s online szerepjáték, melynek már 11 millió előfizetője pengeti le a cirka 15 dolláros havidíjat. A másik a Call of Duty – a cég alig pár napja jelentette be, hogy 2009 végén a Modern Warfare 2 lát majd napvilágot, de addig is legalább három fizetős kiegészítő jelenik majd meg a World at Warhoz.

ZENE MINDENEK FELETT

A harmadik játékkupac a Guitar Herókat jelenti. Egyrészt várhatunk a GH5-re, ezt azt hiszem sosem volt kérdéses –igaz, az már meglepő lehet, hogy csurig lesz reklámokkal, még játék közben is a „pálya" mellett lesznek logók, hirdetések. Mivel a GH On Tour, azaz a DS-es verzió minden idők legjobb nyitását produkálta a kézikonzol amerikai történetében, ehhez is bőségesen várhatunk újabb zenei stílusok jegyében összerakott válogatásokat. E mellett valamikor tavasszal érkezik a Guitar Hero Metallica, és egyáltalán nem biztos, hogy ez az utolsó ilyen egy

// ACTIVISION-MENEKÜLTEK //

GHOSTBUSTERS
ÚJ KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ TERMINAL REALITY
KÁLVÁRIA Sokáig a harmadik Szellemirtók filmre készült minden érintett, de mikor ez nem jött össze, az eredeti alkotók és színészek inkább egy játékra álltak össze. Az Activision-Vivendi összeolvadás után az új cégvezetés közölte, a Ghostbusters repül – az Atari decemberben vette át a játékot, és 2009 júniusára, az első film 25. évfordulójára halasztották a megjelenést.

50 CENT: BLOOD ON THE SAND
ÚJ KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ SWORDFISH
KÁLVÁRIA Az első feldolláros játék sem jó, sem sikeres nem volt, így kicsit meglepő, hogy egyáltalán lett folytatás – ez nagyban köszönhető a címszereplő rappernek, aki nyakig benne van a fejlesztésben. Az activisionös elkaszálás után a THQ vette át a sok új számmal készülő, őrült sztorival felruházott játékot – a megjelenés legkésőbb márciusig esedékes.





CÉGTÖRTÉNELEM [1979] *CÉGALAKÍTÁS* ■ [1986] *CÉGEGYESÍTÉS:* INFOCOM ■ [1988] *CÉGNÉV-CSERE:* MEDIAGENIC ■ [1992] *CÉGNÉV-CSERE:* ACTIVISION ■ [1997] *KIADÁSI SZERZŐDÉS:* RAVEN ■ [1998] *KIADÁSI SZERZŐDÉS:* LUCASARTS ■ [1999] *CÉGFELVÁSÁRLÁS:* NEVERSOFT ■ [2000] *CÉGFELVÁSÁRLÁS:* GREY MATTER ■ [2001] *CÉGFELVÁSÁRLÁS:* TREYARCH ■

bandára koncentráló mellékág – Jimi Hendrix és az R.E.M. is sűrűn feltűnik a pletykákban. Ha még nem elég a zenei hősködésből, hát örömmel tölthet el, hogy készül a DJ Hero, amely már nem gitárokkal és dobokkal hódít, hanem az elektronyos zenékhez illő plasztikcuccokkal.



És hogy még mi várható az Activisiontől jövőre? Például filmfeldolgozások (kezditek érezni a párhuzamot a „régi EA"-val?). Ők dolgoznak a Wolverine- és az új Transformers-film játékváltozatán, ők készítik a Monsters vs. Aliens animációs film feldolgozását és persze a Bond-jogokat sem hagyják pihenni. Nem, a tavaly felvásárolt Bizarre Creations segítségével egy Bond-környezetű autós játékon dolgoznak. Vélhetően az összes film emlékezetes üldözését átélhetjük – és csak remélni tudjuk, hogy a koktél jobb lesz, mint a PS1-es 007 Racing... Persze ott van még a Marvel-licenc, hősöket kapunk majd egyenként (esélyes egy új Pókember-sztori) és csapatosan is (Marvel Ultimate Alliance 2).

A vivendis összeolvadást komolyan a korábbi Vivendi címei sínylették meg – az Activision magánál már korábban végrehajtotta a százmilliós nyereségre alkalmatlan játékok eliminálását. A nagy múltú cégtől repült a teljes Sworfish gárda (a Codemasters vette meg őket), és a svéd Massive (ők a Ubisoftnál találtak menedéket), és alaposan megritkították a High Moon és a Radical sorait. Leállítottak egy rakat fejlesztést (köztük a Treadstone című multiplayeres Bourne-feldolgozást és a Scarface folytatását), egy csomó másikat kiárusítottak.

ÚJ A NAP ALATT?

Így aztán nem sok eredeti játék maradt 2009-re. Bobby Kotick is ezt mondta: „Szükség van új, eredeti játékok megalkotására is, de csak rendkívül óvatosan, rendkívül szelektíven". Az Activision 2009-es játéklistáján így csak négy előzmény nélküli program van. Az első a Singularity, a Raven időutazós, nagyon sötét FPS-e, amely abból, amit láttunk belőle, pont nem alkalmas a világmegváltásra és a sokszámjegyű dollárkupacok begyűjtésére. A második a Prototype, a Radicalnál megmaradt egyetlen projekt, melyben az összedőlő New Yorkban kell a szuperhőssé/szörnyeteggé vált karakterünkkel rendet vágni. A harmadik újdonság a Bizarre Creations második játéka lesz, egy újabb autós játék, ám ezúttal sokkal elmebetegebb formában – a hivatalos közlemény szerint a Mario Kartok és a Forza keverékére számíthatunk. A negyedik eredeti játékot egyelőre még nem mutatták be; ám az is lehet, hogy a DJ Hero számít majd ennek, hisz lényegében az is új fejlesztés lesz...

Az Activision vezérkara tehát hihetetlen biztos kézzel (arroganciával?) vág rendet a sorozatok, fejlesztők között, csak a biztos sikerre, tuti bevételre hajtva. Egyetlen cég van, akihez egyelőre nem nyúltak – az új cég nevében is szereplő Blizzard. A kaliforniai cég egymaga felelt a Vivendi korábbi nyereségének majdnem teljes egészéért, és velük kapcsolatban az új szerződés is pontosan olyan, mint a régi – azt és olyan tempóban csinálják, ahogy nekik tetszik, abba kiadó nem szólhat bele. Az ő helyzetük majdnem egyedülálló a játékiparban, egyetlen cég van, akik hasonló fokú, azaz teljes szabadságot élveznek annak ellenére, hogy nem önállóak, hanem egy másik cég tulajdonában vannak (na, kitaláltad ki a másik ilyen? Hát a Rockstar...).

Talán sokaknak nem szimpatikus az Activision új taktikája, de pár éven belül nekik is rá kell döbbenniük: nem lehet a végletekig lehúzgálni a bőrt ugyanarról a néhány játékról, hisz előbb-utóbb abba a legvadabb rajongók is beleunnak. Ráadásul egyelőre az igénytelenség sem fenyegeti őket, mert bár az idei CoD nem vetekedhet a Modern Warfare-rel, igenis remek játék – a Guitar Hero pedig hatalmasat lépett előre a World Tourral. Meglátjuk, mit hoz a jövő, de egy dologra felkészülhetsz – ha idén tetszett Activision-kiadású játék, hát jövőre hétszentség, hogy találkozni fogsz a folytatásával! ■

// ACTIVISION-MENEKÜLTEK //

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

ÚJ KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ STARBREEZE
KÁLVÁRIA Az első Riddick-játék (Xbox, majd PC) fantasztikus volt, így lelkesedésünk is hasonló méreteket öltött, mikor a Starbreeze bejelentette a nextgenes kibővített újrakiadást. Aztán egy évet állt a dolog, most az Activision vágta sutba – a megmentő Atari végül tavasszal fogja kiadni.



BRÜTAL LEGEND

ÚJ KIADÓ ?
FEJLESZTŐ DOUBLE FINE
KÁLVÁRIA Jack Black, mint metálisten gitárszólókkal harcolva megment egy grupikban és kocsikban gazdag, démonok által megszállt világot. Túl jó, hogy igaz legyen? Állítólag igen, mert a pletykák szerint az Activision kiadni sem akarja a játékot, és eladni sem (a dögöljön meg a szomszéd tehene elv szép példája), pedig az EA állítólag ezerrel pedálozik.



[2002] *CÉGFELVÁSÁRLÁS:* LUXOFLUX ÉS A Z-AXIS ■ [2003] *CÉGFELVÁSÁRLÁS:* INFINITY WARD ÉS A SHABA ■ [2005] *CÉGFELVÁSÁRLÁS:* VICARIUOS VISIONS ÉS BEENOX ■ [2006] *CÉGFELVÁSÁRLÁS:* RED OCTANE ■ [2007] *CÉGFELVÁSÁRLÁS:* BIZARRE CREATIONS ■ [2008] *CÉGFELVÁSÁRLÁS:* FREESTYLEGAMES ■ [2008] *CÉGNÉV-CSERE:* ACTIVISION BLIZZARD

I AM ALIVE



adatlap

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **darkworks**
platform **ps3, x360**
megjelenés **2009. q2**



Haverok

Balról jobbra: Ripley, Peter és Virgil. Ez a három segítő lesz társunk a kétségbeejtő kaland során, persze csak akkor, ha mi is segítünk nekik.

Chicago, 2009 júniusának közepe, valamivel déli tizenkét óra után. Adam Collins éppen visszafelé tart az irodába, amikor elszabadul a pokol. A közel kilencmilliós metropoliszt pusztító földrengés rázza meg, a legnagyobb, amit az utóbbi évszázadokban a Föld lakosságának tapasztalni volt szerencsétlensége. A nagyváros masszívnak hitt betonépületei kártyavárként omlanak össze, Adam a romok alatt fekszik ájultan. Órák múlva tér magához. Még él.

Sok játékfejlesztő próbálta már meg a nagypályás katasztrófafilmek interaktív verziójának elkészítését – változó sikerrel. Legutóbb, alig két hónapja a Wii-re megjelent Disaster: Day of Crisis bicskája tört bele a dologba, valószínűsíthetően leginkább azért, mert egy katasztrófás játéknak nagyon sok követelménynek kell egyszerre megfelelnie. Legyen nagyon látványos, például, kínáljon folyamatos izgalmakat, és a romok között is nyújtson kellő változatosságot. Most a Ubisoft fut neki a feladatnak: a fenti (elképzelt) masszív földrengés a 2009 tavaszán debütáló I am Alive látványos felütése.

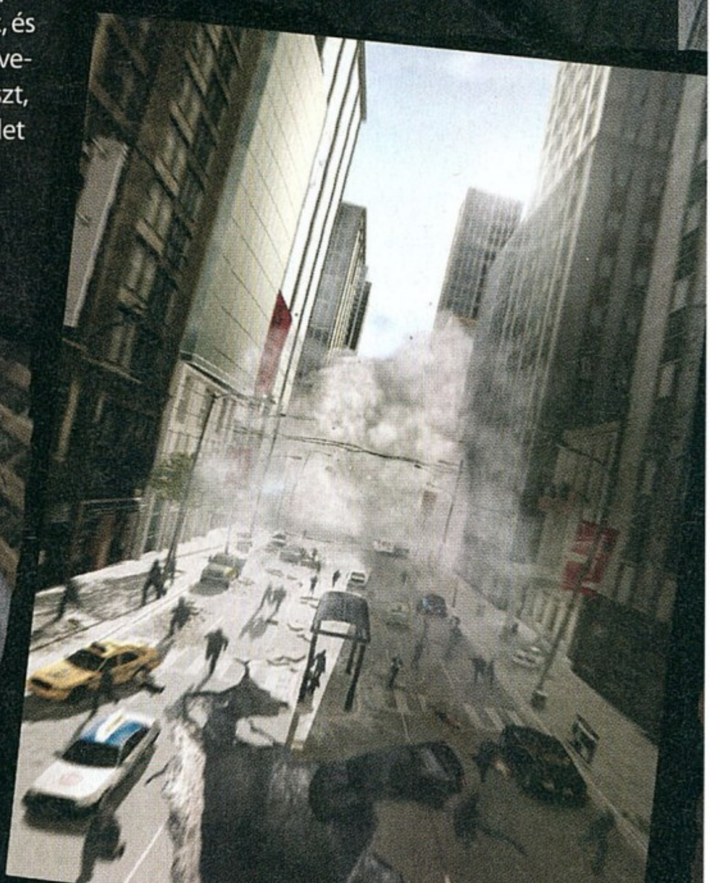
Hősünk tehát még él, és úgy dönt, hogy csakazértse itt fog megdögleni. Három napig tart, amíg kiássa magát a romok alól, odakint pedig egy új, szörnyűséges világot talál. A földrengés a szó legszorosabb értelmében elvágta a várost a nagyvilágtól, a lakosság nagy része halott, a túlélők kétségbeesett vadállatként viselkednek, az utcákat a boltokat fosztogató bandák uralják, és kevés a segítő kéz. Adam elhatározza, hogy segít, sőt, kutat: leginkább volt szerelmét, Alice-t szeretné előkeríteni, de ha már úton van, keres (és talál) társakat is. Nem mindenki őrült meg teljesen, több jó szándékú karakterrel is összefuthatunk: Ripley, a fiatal orvoscsaj szakmai kötelességtudatból segít; Peter, a veterán tűzoltó menekülttábort épít; Virgil, az ex-katona pedig szintén túlélők után kutat.

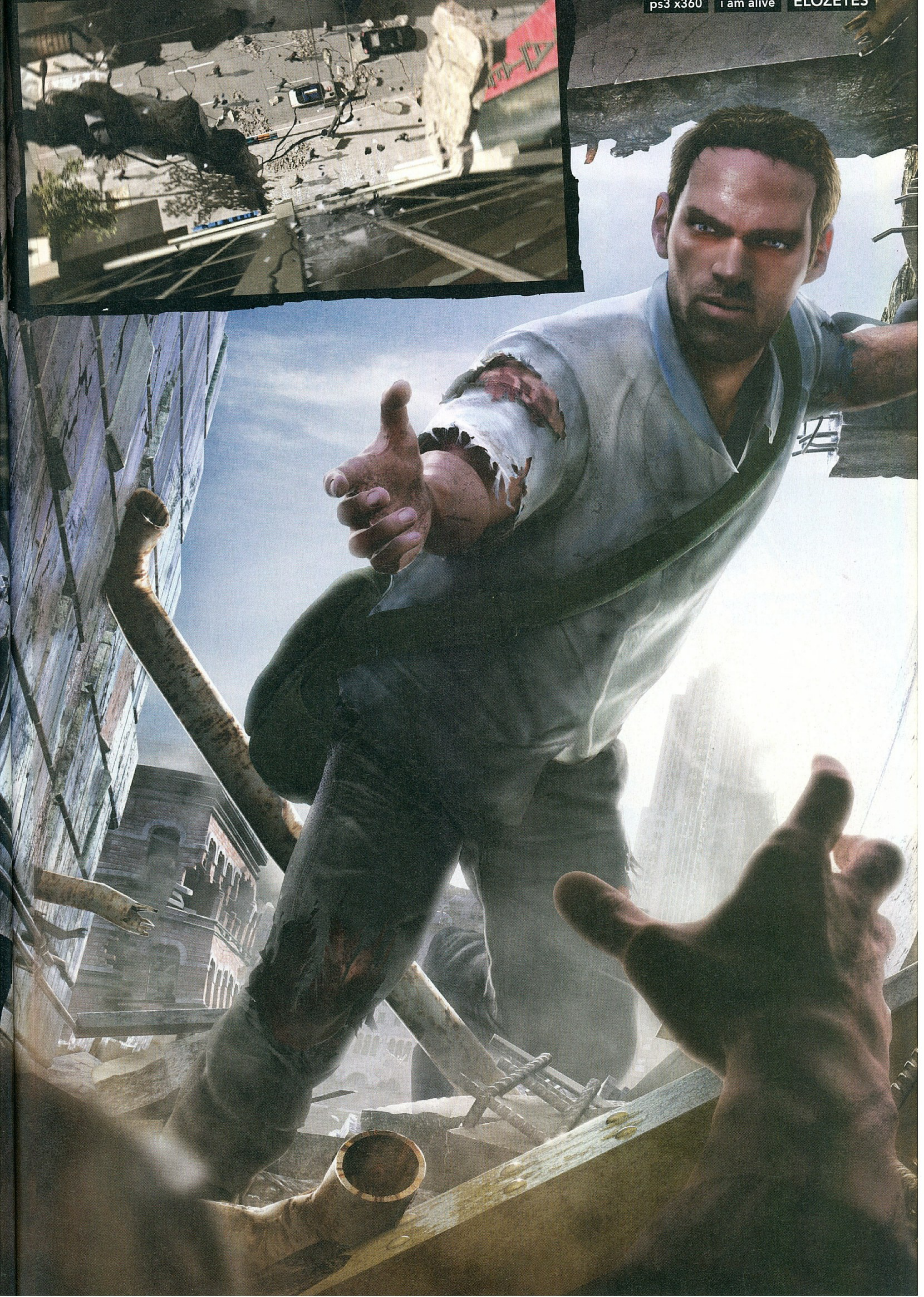
Az I am Alive több morális problémát dob eléd: TE hogyan élnél túl egy katasztrófát? Lopnál, gyilkolnál az élelmért? Képes lennél megvédeni magad, ha az utcai bandák az életedre törnek? Lenne elég erőd ahhoz, hogy megments másokat, tábort építs nekik, és tudasd a világgal – még éltek, és várjátok a megmentőket? Az I am Alive-ban ezekre a kérdésekre adhatsz választ, a történetet te alakítod, a végkifejlet teljes egészében tőled függ majd.

Túlélni nem lesz könnyű. Nem csak az emberi tényező (a nemtörődömség és bandák) jelentenek veszélyt az életedre, az igazi fenyegetést maga a város jelenti majd. Chicago összeomlott, de a katasztrófának ezzel nincs vége. A korábban rendezett, szimmetrikus utcák kacskaringós törmelék-ösvényekké lényegültek át, a még álló épületeket pedig csak a lehelet tartja össze, elég egy apró utórengés, és már dőlnek is – azaz a világ folyamatosan változik körülötted, soha, sehol nem érezheted magad biztonságban. Ráadásul nem áll rendelkezésedre végtelen idő: kilenc napod lesz rá, hogy elég túlélőt gyűjts magad köré, hogy felvedd a kapcsolatot a mentőcsapatokkal, és hogy előkerítsd a romok közül a volt csajodat. Az I am Alive első blikkre kiváló koncepciónak tűnik: tavasszal kiderül, hogy megvalósítás is fel tud-e nőni a méretes ambíciókhoz. ■

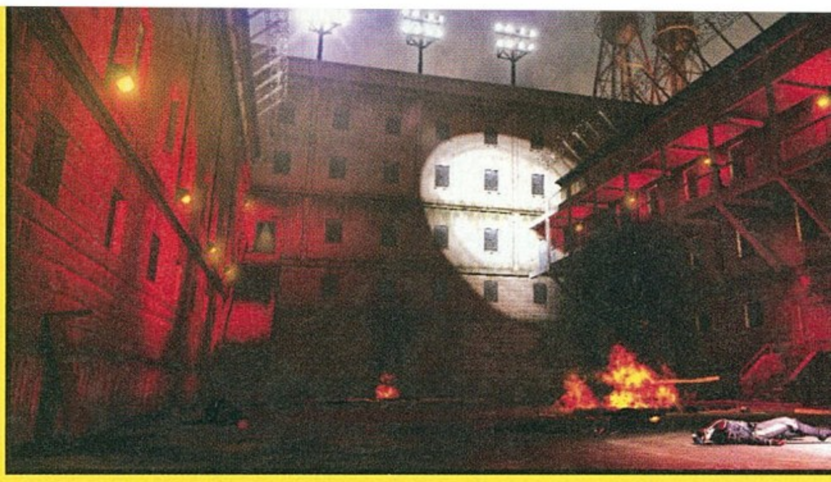












WATCHMEN
THE END IS NIGH

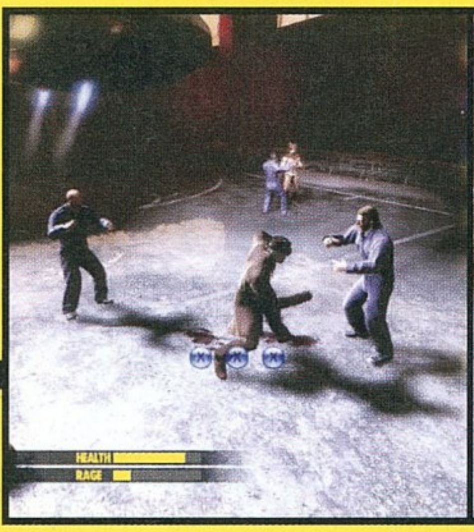
adatlap
kiadó **warner**
fejlesztő **deadline**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **2009. q1**

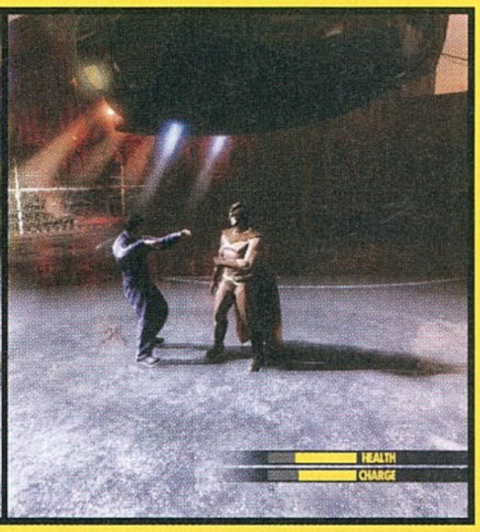
A Watchmennél nagyobb kultuszt képregény körül elképzelni sem nagyon lehet, nem hogy megfilmesíteni: a 300 comic-adaptációval két éve szép, és sikeres köröket futó Zack Synder méretes feladatot vett a nyakába, amikor belefogott a kultikus alapanyag ezüstvászonra álmodásába. Watchmen-film lesz, tetszik vagy sem, jövő tavasszal a mozikba kerül – és kapunk mellé játékverziót is, a rend kedvéért. Watchmen-játék? A kérdőjel nem feltétlenül egyértelmű, valószínűleg csak az eredeti művet jól ismerők kezdenek vadul koponyatetőt vakargatni egy Watchmen videojáték hírét hallva. A Watchmenben ugyanis nagyon kevés akció található, Alan Moore huszonkét éve publikált látomása öregedő, megkopott, a kalandozástól törvényileg eltiltott szuperhősöket mutat be, nincsenek lövöldözések, autós üldözések és nagy robbanások – vagyis a Watchmen gyakorlatilag semmi olyasmit nem kínál, amit manapság játékformába szokás önteni.

EPIZÓDONKÉNT ELŐRE
A dán Deadline (Total Overdose) viszonylag elegáns megoldást talált a problémára: a The End Is Nigh ugyanis előzmény, 1972-ben játszódik. Nem csak a képregényben ábrázolt történéseket előzi meg alaposan, hanem a – képregény univerzumában elfogadott – 1977-es Keene Törvényt is, ami megtilt minden, kosztümben előadott önkényes igazságszolgáltatást, vagyis pontot tesz a szuperhősök addigi pályafutásának végére. A Watchmen játék nem csak azért szokatlan, mert előzmény, hanem azért is, mert nem a boltokban juthatsz majd hozzá. Hanem a különféle letöltős szolgáltatásokon keresztül, a játék párhuzamosan debütál a PlayStation Networkön, az Xbox Live Marketplace kínálatában, és a Valve PC-s digitális disztribúciós platformján, a Steamen, 2009 márciusában, a film premierjével nagyjából párhuzamosan. Az alcím sem véletlen, a The End Is Nigh egy tervezett sorozat része, a teljes előzménysztorit több epizódra bontva kapjuk majd meg – ez itt az első.

PÁRBAN SZÉP
A nagy előzményesdi ellenére a Deadline nagyon óvatosan közelít az alapanyaghoz. Az óvatosság érthető, a Watchmen fanatikus rajongótáborral rendelkezik, akik előszeretettel feszítenek keresztre bárkit, aki el merészel térni az eredeti kánontól. Az előzmény sztorijának összekalapálására éppen ezért ünnepelt képregény-szerzőt (Len Wein) kértek fel, aki elsősorban az eredeti képregény mellékszálainak és apróbb utalásainak továbbgondolásából

■ **Online kapcsolat híján multiban marad az osztott képernyő és ezzel a kisebb játéktér**









■ Epizodikus játékról van szó, így várhatóan a többi karakter is szerephez jut a későbbiekben. Mi a Komédiást és Dr. Manhattant várjuk leginkább



■ Rorschach harci stílusa a brutalitásra, a tereptárgyak használatára épül

szőtte a cselekményt. A Watchmen többszereplős hős-arzenáljából Rorschach és Nite Owl (Éji Bagoly) szerepel a játékban, a visszapörgetett időnek köszönhetően még fénykorukban. Fontos információ, hogy egyikük sem klasszikus szuperhős, nem lőnek lézert a szemükből, nem repülnek, nem halhatatlanok, nincsenek különleges képességeik. Rorschach ereje és ügyessége a gyermekkori traumáiból, és az összeomlás határán egyensúlyozó személyiségéből fakad, Éji Bagoly pedig a hasonló nevű korábbi szuperhős korábbi rajongója, és gyakorló utódja, aki mindenféle kütyük segítségével veszi fel a harcot a rosszemberekkel.

Akcióban a fent említettek ellenére nem lesz hiány. A Watchmen igazi, hamisítatlan ütlegelős akciójáték, a nagypapáját valószínűleg



Streets of Rage-nek hívták. Sokat, és keményen fogunk vele verekedni, szigorúan többes számban: a játék alapvetően a kooperatív hancúrozásra lett kihegyezve, egyedül játszva sem hagy magadra, a kettes számú karakter irányítását ilyenkor a mesterséges intelligencia veszi át. Szükséges is, mert a játék többször dob eléd olyan feladatokat, amit csak párban lehet megoldani. Az első epizód egy pontján lezárt fémkapu áll hőseink útjába, Nite Owl egyik kütyüje segítségével egy pillanatra felemeli az ajtót, pont elég időt hagyva a másik karakternek arra, hogy átcsússzon alatta, és belülről aktiválja a nyitószerkezetet.

CSONTDARÁLÓ

A Watchmen harcrendszere nem bontja le a műfaj korlátait, de betartja a jó pofozkodós játékok aranyszabályát: legyen egyszerűen tanulható, de nehezen mesteri szintre fejleszthető. Gyenge ütés, erős ütés, speciális támadás, védekezés vagy kitérés – a kínálat alappillérei ezek, gyakorlatilag ugyanazok, amit más, hasonszőrű játékokban is látni.

A Watchmen szerencsére nem marad meg ezen a szinten, a különféle lehetőségek kombinációja az első tapasztalatok szerint kifejezetten mély, és roppant kielégítő kombókat eredményez. Ehhez társulnak a különféle kivégző mozdulatok: a kellően elpáholt ellenfeleinket egy csapássorozattal is a földre küldhetjük, a játék ilyenkor átvált QTE üzemmódba, vagyis ügyesen időzített gombnyomás-sorozattal tudunk nagyon látványos befejezéseket produkálni.

A két, teljesen eltérő jellegű karakter remélhetőleg tényleg változatosságot kölcsönöz a Watchmennek...

A két karakter ráadásul jelentősen eltér egymástól. Rorschach gyors és pontos, valamint szívesen használ különféle tárgyakat – ha elhajított vascsövet vagy baseball ütőt lát, felkapja, és azzal ütlegeli tovább az ellenérdekelt feleket. Nite Owl ezzel szemben inkább akrobatikus, profi közelharci technikákkal gyűri le az ellenfeleket, és egy megfelelően időzített ellentámadással képes lefegyverezni őket – ami Rorschach-nak kifejezetten jól jön, hiszen kapásból felkaphatja az elejtett fegyvert.

Mindkét karakter rendelkezik speciális támadásokkal is, de nem ugyanolyan formában. A közös pont az, hogy mindkét esetben egy csík játszik szerepet a durvább mozdulatok előcsalásában. Rorschach esetében ez egy düh-méter, amit normál támadásokkal tudunk feltölteni, aztán kisüti a durvább ütlegek reményében. Nite Owl esetében teljesen máshogy funkcionál a dolog, nála nem töltünk, hanem fogyasztunk: a csík a ruhája elektromos töltésének nagyságát jelöli, ezt aktiválva egyrészt jól megvillámozhatjuk az ellenünk támadókat, másrészt pedig kellemetlen, rezegtetős meglepetést okozhatunk azoknak a butuska ellenfeleknek, akik olyankor óhajtanak megütni, amikor éppen be van kapcsolva a cucc. A hátulütője: a töltet kifogy, és komótos automatizmussal töltődik csak vissza.

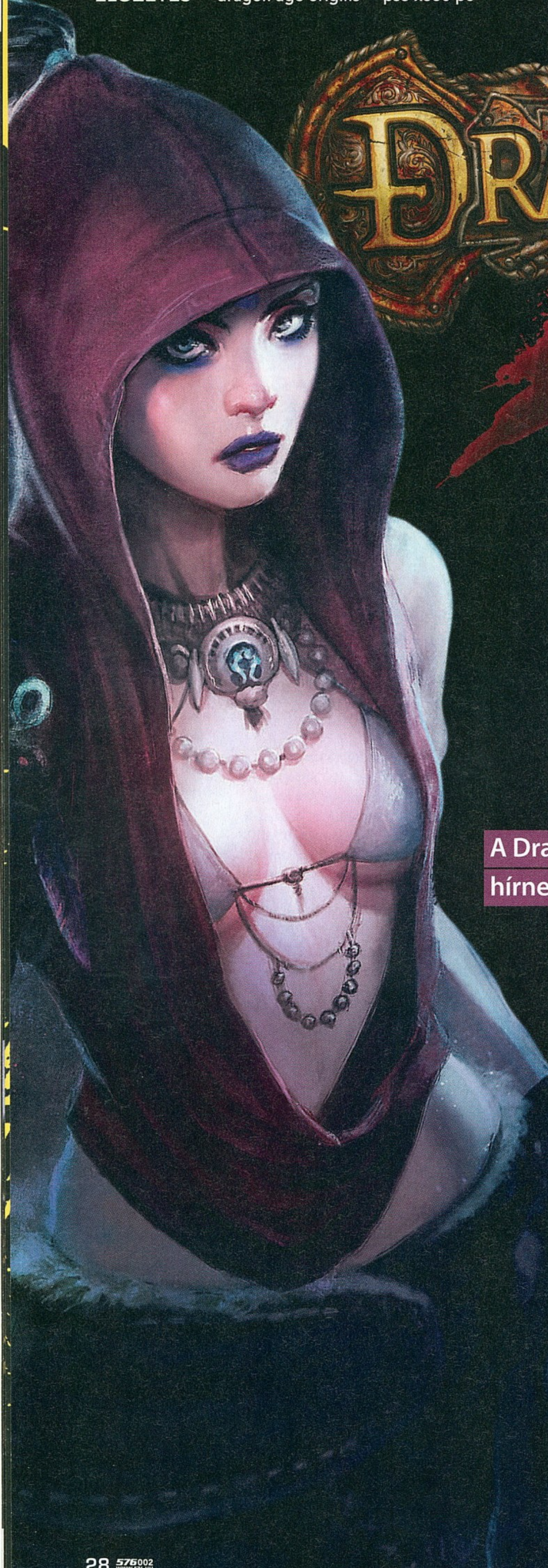


A Deadline jelenleg is csiszolja a harcrendszert, a cél az, hogy a műfajban járatlanok is elboldoguljanak (vagyis a pályákat akár vad gombnyomogatással is abszolválni lehessen), de a profik is megtalálják vele a számításuk. Ha rászánod az időt, és kitanulod a finomságokat, igazán hárdkór verekedős élményben lesz részed – a jelenlegi ígéretek szerint mindenképpen.

A Watchmen így, első nekifutásra korrekt adaptációnak tűnik – a kijelentés a játékra és filmre egyaránt vonatkozik. Érdemes egy hosszabb pillantást vetni a mellékelt képekre: a játék kifejezetten jól néz ki, sok hangulatos helyszínt ígér (az első epizód egy börtönben nyit), jól adja vissza a megcélzott periódus New Yorkjának ködös, sötétre hangszerelt hangulatát. És ez tényleg csak a kezdet: jönnek a további epizódok, az itt-ott elejtett fejlesztői információ-morzsákból levonható következtetések szerint nem csak új helyszínekkel, de talán-talán új hősökkel is. ■



■ Amikor hárman háromfelől támadnak a részegen táncolás talán nem a megfelelő válaszlépés...



Dragon Age Origins

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **bioware**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. Q1**

A Bioware csak nem tud hibázni! Pedig RPG-k terén csináltak ők már mindent: akcióba oltott sci-fi eposztól kezdve a klasszikus fantasyin át a Sonic-feldolgozásig mindent (na jó, ez speciel nem volt telitalálat). A következő alkotásuk megint egy fantasy világba repít minket, egy olyanba, ahol van mágia, repkednek a tűzgolyók, az elfek íjászkodnak, a törpék pedig baltával aratnak. Klisés? Cseppet sem...

Merthogy a Dragon Age világa messze van a tolkieni hagyományoktól, bár tagadhatatlan, hogy emel át onnan ötleteket. Ha címkézni akarnánk, és szeretnénk az oximoronokat, hát realisztikus fantasynak neveznénk. Merthogy e világban mindent úgy dolgoztak ki, hogy az olyannyira hihető legyen, amennyire csak lehet. Ennek megfelelően az elfek, a varázslók és az emberlovagok nem kart karba öltve vonulnak ki a démonseregek ellen (a játék egy démoninvázióval indul – de ha a kanadai cég hozza a formáját, előbb-utóbb kiderül, hogy valami sokkal sötétebb dolog van a háttérben). Nem, itt a mágusok különböző iskolái csak egyetlen dologban értenek egyet: hogy a varázserőhöz nem értők értéktelen férgek csupán. Az elfek rabszolgasorban tartott szerencsétlenek, úgyhogy innen is érik egy forradalom. És talán az sem véletlen, hogy a kiállításokon az unalomig ismételt első egy óra után nyilvánvaló: fiatal királyunk tanácsadói között több az önző patkány, mint bármelyik RPG legzsúfoltabb kezdőlabirintusában.

Természetesen egy ilyen világban mi sem feltétlenül fénylő páncélos lovagot alakítunk – és nem csak azért, mert rengeteg kaszt lesz elérhető. A jellemjátékot a Bioware minden korábbi próbálkozásuknál erőteljesebbre ígéri, azaz minden döntésünknek meg lesz a maga, gyakran csak később, vagy épp hosszútávon jelentkező hatása. Ki akarsz szabadítani minden állati sorban tartott elf leánykát? Hajrá – csak arra legyél felkészülve, hogy ebben az esetben az emberek legjobb esetben puhánynak, fajfertőzőnek tartanak, a legrosszabban pedig hajtóvadászatot indítanak ellened. És ha elfet alakítasz? Hát akkor bizony meg kell küzdened a rasszista emberekkel, ha varázslót, akkor sem leszel házibulikba spontán behívott népszerűség-király, de nemes lovagként sem számíthatsz sok jóra a szegénynegyedben. Ha megölsz egy nemest, lehet, hogy játékidőben mért hónapok múlva jelentkezik a családja, hogy benyújtsák a véres számlát – csak, hogy ne legyen kedved visszatölteni a játékállást.

A Dragon Age várhatóan tovább öregbíti a Bioware hírnevét, de azért Mass Effect 2-t is szeretnénk látni...

A realizmusra törekvés a világ működését tekintve is megfigyelhető – vegyük például a varázslatokat. Ezek nem csak sebeznek vagy éppen gyorsítanak, de fajtájuknak megfelelő módon kihatnak a játéktérre is. Teszem azt, megidézel egy szélevihart, ami undorítóan zsezsgő zöld trutyival vonja be a környezetedet – no és lassítja az oda bekeveredőket. Ha néhány szörny odatéved, akkor érdemes odasuhintani egy tűzgolyót. Ez nem csak a szokásos eredménnyel jár – miszerint robbanás és méretes sebzés –, hanem begyújtja a szelét, adott esetben a gyúlékonyabb tereptárgyakat is. Ez persze csak addig jó, amíg nem akarunk továbbhaladni a szénné égett tetemek között – ekkor vagy kivárjuk az éghető anyagok elmúlását, vagy megidézünk egy jégvihart, ami lehűti a dolgokat.

A legalább ötven órásra tervezett kaland PC-re március magasságában, konzolra, átdolgozott irányítási- és harcrendszerrel jövő ősszel kerül a boltokba – a jelenlegi állás szerint jó eséllyel magyar felirattal!



Eredetsztori

Az Origins alcím a játék első egy-két órájára utal, hisz minden karaktertípus saját, egyedi minitörténettel indul. A törpe karakternél választhatunk nemest és egyszerű kovácsot, varázslóként a négy iskola közül választhatunk (plusz a fajok terén is vannak eltérések), emberként alakíthatunk lovagi sarjat és szegénynegyedbeli zsiványt. Minden eredettörténet kihat a fősztorira is, megannyi karakter utal vissza, reagál a korai cselekedeteinkre.

Kard ki kard!



A harcrendszer a korai Bioware-remeket a Baldur's Gate idéző lesz, már a kezelőfelület és az irányítás is arra hasonlít. Igaz, itt egyszerre legfeljebb négy személy lehet a csapatban, de ettől a kombinációs lehetőségek száma nem sokat csökkent, hisz az egyes karakterek sokkal több dologra képesek. A játék amúgy ezúttal is bármikor leállítható, hogy szabadon kiadhassuk parancsainkat, fegyvert cserélhessünk vagy bekészíthessünk új varázslatokat.



Micsoda társaság

A csapatba felvehető karakterek köre minden korábbi Bioware-próbálkozásnál szélesebb lesz. A program elején csak töltelékfigurák kísérnek minket, de ahogy belekeveredünk az eseményekbe, úgy csatlakoznak egyedi, a Mass Effect figuráinál is kidolgozottabb hősök. A szemközti oldal bal szélén látható hölgy, Morrigan például egy boszorkány által felnevelt, az emberiséget lenéző alakváltó, akit rettegnek a környező vidékek egyszerű népei...

Csavaros történet



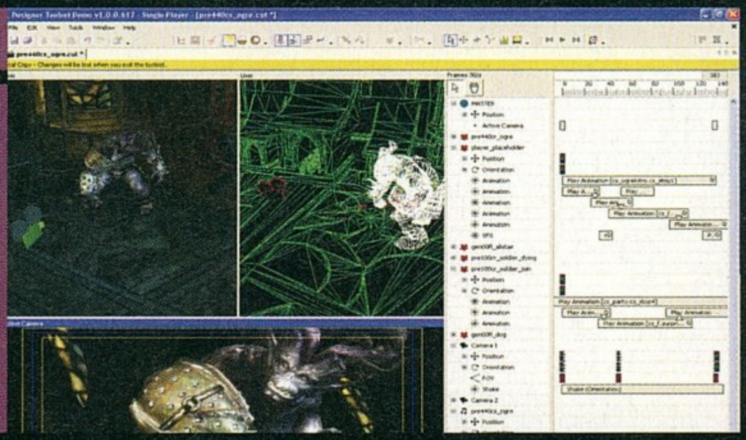
Az alapsztori természetesen minden kasztot, minden jellemet alakítva nagyjából ugyanaz, de döntéseinktől függően rengeteg mellékszálat deríthetünk fel. Ezek jókora része az eredetsztorik miatt személyre szabott lesz, de a csapattársak is sokkal több küldetést, saját jeleneteket hoznak, mint akár a KOTOR, akár a Mass Effect. Morrigan például fellengzősségével bárkinél könnyen kivágja a biztosítékot – másrészt viszont csak úgy vonzza a kéjsóvár alakokat.



Kasztolás

Bár a választható karakterosztályok listája még nem ismert, az biztos, hogy rengeteg lehetőségünk lesz, már csak azért is, mert a specializációval igen eltérő irányokba fejleszthetünk két harcost, vagy épp két mágust. A varázslatok négy iskolája (elemi erők, teremtés, szellem, entrópia) már rögtön választást jelent, a harcosok specializálódhatnak íjra vagy kardra, pajzsokra vagy kétkezes harcra – és ott vannak még a tolvajok, papok és a különlegesebb lehetőségek.

Modvilág



A játék PC-s verziója a fejlesztők által is használt szerkesztőprogrammal kerül kiadásra, azaz megint lehet saját szakállra új szörnyeket, tárgyakat vagy akár teljes kalandokat, egészen új világokat alkotni, mint a Neverwinter Nights esetében. Ezek közül az igazán minőségi, tényleg kidolgozott darabokat aztán átrakják konzolra is, és vélhetően ingyenes DLC, letölthető tartalom formájában megjelennek PS3-on és X360-on is.

MADWORLD™

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **platinum**
platform **wii**
megjelenés **2009. ápr.**

A mindössze 27 millió dollárból legendás filmmé lett „A menekülő ember" kifacsart és gyomorforgató filozófiája testet ölt: a még mindig pezsgő valóságshow-láz és a televíziós műsorok egyre magasabbra kúszó erőszakfaktora talán nem is tűnik már annyira utópisztikusnak, mint '87-ben. A nagyon családcentrikus és barátságos hangvételű Wii a No More Heroes és annak készülő folytatása után sóhajt egy nagyot, hogy minden eddiginél mélyebbre merészkedjen a túljátszott erőszak, a csonkolt testek és az őrület világába, egyúttal egy olyan stílust próbálva feltámasztani, mely elhalálozása elkerülhetetlen volt.





ŐRÜLT VILÁG

Varrigan városában lakni nem túl jó dolog: a Szervezők által elfoglalt megaváros rövid időn belül játéktérré avanzsált, hogy a Death Watch showműsor keretén belül élethalálharcukat megvívhassák a résztvevők, milliókat szórakoztatva ezzel a képernyők előtt. Jack nem bánja, hogy harcolhat, a jobb kezére erősített láncfűrészével és Hellboyt idéző testfelépítésével ideális jelölt és résztvevő, aki boldogan rágja át magát egy medencét megtölteni képes vértengeren és az ehhez tartozó belsőségeken.

Általában szó szerint, a MadWorld ugyanis az elmúlt évek, sőt, talán minden idők egyik legbrutálisabb játékának ígérkezik: nem a realitásával sokkol, ahogy a Manhunt 2 tette, sokkal inkább a rajzfilmeket idéző, látványosan túljátszott és erőteljesen stilizált körítésével. Varriganban senki sem lepődik meg azon, ha az éppen aktuális résztvevő a lehető legváltozatosabb módon boncolja fel a még élő ellenfeleit. Mert ugyan mit tehet egy főhős, akinek láncfűrész ragadt a testére? Természetesen kaszabol, elsősorban karokat, lábakat és nyakakat, de ha úgy adódik akár torzókat is kettévág, látványos kivégzésekkel adózva a mérhetetlen brutalitás oltárán. Ahogy azt kell.

A BŰNÖS VÁROS

De Jack nem hanyagolja el a környezet ápolását sem, a MadWorld sajátságosan értelmezi a fegyver fogalmát. Harcolni nem csak láncfűrésszel, de tulajdonképpen minden megmarkolható dologgal lehet, legyen az útkereszteződést jelző tábla, elhasználódott gumikerék, koszos fémtartály vagy hátrahagyott bicikli. A MadWorld nem csak honorálja az erőszakot, de valósággal könyörög érte: a klasszikus oldalra scrollozó verekedős játékokat a harmadik dimenzióba áttaszít és a pontrendszert ismét előtérbe helyező játék a tereptárgyak kal és a kombók szerepeltetésével kíván filmszerű és végtele nül egyedi akciójeleneteket kreálni interaktív módon. Példa: a utcán sétálva nagyon barátságtalan ellenfélbe botolsz. Az els reakció? Láncfűrész beindít, majd kaszabol. Mit tesz a taktiku játékos? Felkapja a közeli utcatáblát, eldeformálja azt a delil vens gerincén, levágja annak a lábát aztán behajítja a köze lombdarálóba a megmaradt torzót. És persze közben néz ahogy kúszik fel a szorzó és a pontszám értéke. A MadWorl számára az erőszak illusztráció, a hangsúlyt a szabadságra és kreativitásra helyezi – talán ízléstelen a középpontba helyezı a kivégzéseket, de a rendszer rugalmassága és változatosság miatt mindenképp érdemes lesz kísérletezni az újabb és újab támadási formák megtalálása végett.

Erre lehetőség bőven akad, a MadWorld ugyan a tradicionál „juss el A-ból B pontba" pályadesignt használja, de az akci monotonitását elkerülendő sokrétű és változatos Vérfürd Kihívások, azaz minijátékok garmadáját kínálja útközben. Ilye a Darts, amit a MadWorld világában élő, lélegző emberekk szokás játszani egy hatalmas táblára baseballütővel passzíro va a szerencsétleneket. Nem elég elborult? Akkor ott a Halálsajtol







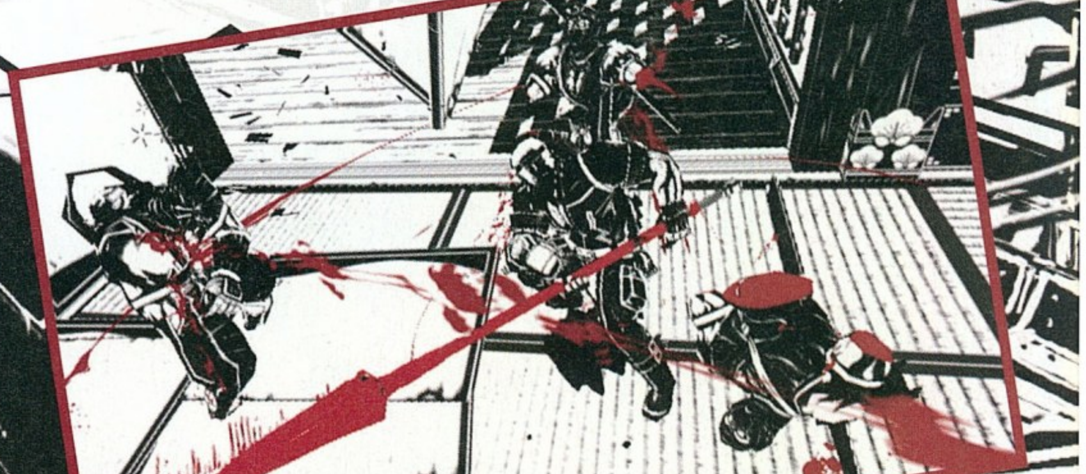
az igazán elborult aréna, aminek a teteje egy masszív, félpercenként lezuhanó kötömbből áll, rajta másfél méteres és nagyon éles pengékkel. A feladat adott számú áldozatot behajítani ennek közepére úgy, hogy a lehető legnagyobb testfelületet kapjon el a prés, a forduló végére bokáig érő vérmenynyiséget generálva ezzel. Mindezt aktív és folyamatos kommentár mellett, a két főt számláló narrátorbázis kellő elborultsággal és profanitással kommentál minden egyes mozdulatot.

Mozdulatot, mert Wii-exkluzív játékról lévén szó a MadWorld is kamatoztatja a gyorsulásmérőben rejlő potenciált, de nem teljeskörű szimulációval, hanem a No More Heroes által kitaposott úton haladva. Vagyis a nunchaku a mozgást, míg a remote a támadást koordinálja gombok által, csupán pár esetben kényszerítve a felhasználót a mozdulatok precíz kivitelezésére. Legalábbis ez a helyzet jelenleg, a MadWorld a korai állapot hibáiból tanulva épp komplett újradolgozáson esik át, a lehető legkényelemesebb irányítási formulát keresve. Azt, hogy az egykori Clover ezt mennyire komolyan gondolja remekül példázza az, hogy a MadWorlddel eddig senki sem ismerkedhetett meg első kézből: a Sega mindent megtesz azért, hogy egyetlen bohó újságíró vagy kocajátékos se ítélje meg rosszul a játékot az első benyomások alapján. A félelem érthető, a szintúgy formabontó és végtelenül egyedi Okami két alkalommal is csúnyán elhasalt a kasszáknál, a MadWorld pedig még a japán mitológiát feldolgozó kalandnál is szélsőségesebbnek és kísérletezőbbnek indul – vészesen rossz párosítás egy olyan piacon, amely továbbra is csak ritka alkalmakkor díjazza a innovációt és a bevált receptúrákat elhagyó csodabogakarat, főleg, ha azok ilyen vérben bővelkedő témával próbálkoznak.

Ám a minijátékok mellett a Platinum gondol az átkötő helyszínekre is: a MadWorld az egyes helyszíneket járműves őrjöngéssel kapcsolja össze, de abszolút nem GTA-szerű szabad száguldással. A motoros szekciók rögzített szakaszon, a kora kilencvenes évek árkád játékait idéző módon vezényli le, akadálykerülgetéssel borzolva az idegeket. Motorozni nem csak a következő pálya, de az időnként bedobott főgonoszok miatt is kell. Hogyan zajlik majd egy bossfight? Kreatívan – a Platinum a MadWorld nagy ütőkártyájaként akarja pozícionálni a különleges küzdelmeket, ezért most nem is árul el róla semmit.

Nem úgy a látványvilágról: a MadWord álomszépen fest, tagadhatatlanul a Sin Cityből és a 300-ból nyeri az inspirációt: előbbi a fekete-fehér-vérvörös világot, utóbbi a totális stilizáltságot adja, hozzácsapva mindezt a MadWorld vérben bővelkedő játékmenetéhez. Hosszútávon mennyire lesz elviselhető a kábé három darab szín? Remélhetőleg nagyon, a MadWorld egyedi látványvilága az egyik fő erőssége, amely kiemeli a tömegből, plusz remek eszköz az életkor-besorolás problémakörének megoldásához. Főleg úgy, hogy a Platinum debütálása már a megjelenése előtt éles kereszttűzbe kerülve kénytelen pár piacról elfeledkezni mérhetetlen brutalitása és elborult világa okán. Felnőtt játékból manapság, főleg Wii-n nagyon kevés van, okosan felépítettből és kellőképpen szórakoztatóból pedig pláne – a MadWorld viszont pont ilyennek ígérkezik, így figyelni rá mindenképp érdemes és fokozottan ajánlott. ■









adatlap

kiadó **sony**
fejlesztő **sucker punch**
platform **ps3**
megjelenés **2009. q2**

Nagy a baj Empire Cityben: a város központját titokzatos robbanás rázta meg, a tűzgolyó elnyelt hat háztömböt, és megölt rengeteg embert. Egy túlélő azért akad. A neve Cole, és szuperhős – vagy valami olyasmi. A Sucker Punch teljesen szabad akciójátékában őt fogod alakítani.

Ha Sucker Punch neve nem mond semmit, nem benned van a hiba. A csapat nem újoncok gyülekezete, a meglehetősen alulértékelt Sly Cooper sorozat alkotóiról van szó – a jópofa állatokat betöréses kalandokba keverő platformer-széria három epizódot élt meg, még PS2-n. A stúdió most vált, az állatsereglet aludni ment, az InFamous sötét tónusokkal festett akciójáték, ahol lehetsz nagyon jó, és nagyon gonosz is. A fejlesztők Cole frissen megszerzett képességeihez igazították a történések színhelyéül szolgáló, teljesen szabadon bejárható, és meglehetősen méretes Empire Cityt. A csapat szerint nincs annál unalmasabb és kiábrándítóbb, amikor egy szuperhősös játékban speciális mozdulatok hadseregével fegyverzik fel a héroszt, de a környezet nem ad megfelelő lehetőséget arra, hogy ezeket használja is. Ennek megfelelően először Cole-t álmodták meg tetőtől talpig, a tulajdonságaival együtt, és a főszereplőre „építették rá" magát a várost, a sztorit, és az ellenfeleket. Mivel hősünk maga sem tudja, hogy mitől lett ő hirtelen ilyen nagyon furcsa, a történet egyik alapszálát a nyomozás, a titok kiderítése fogja jelenteni.



Az InFamous másik nagy fogadalma a teljes körű szabadság, mind horizontális, mind vertikális irányban. Legutóbb a Crackdownban vagy az Assassin's Creedben találkozhattunk szabadon megmászható épületekkel, az inFamous esetében is hasonló volt az elgondolás – az épületek nem impresszív díszítőelemek csupán, hanem a játékmenet szerves részei, amit látsz, arra fel is tudsz mászni valahogyan. Empire City lakó[...]eszes lények, és mindig a helyzetnek megfe[...]lelően reagálnak az akcióidra. Nem csak elfutnak, ha valami szörnyűségeset művelsz, hanem kritikus esetben támadnak is: képese[...] például arra, hogy csoportokba szerveződ[...]jenek, és a minőséget mennyiséggel pótolva próbálják maguk alá gyűrni Cole-t.

Az InFamous által megcélzott borongós hangulatot jól példázzák a fejlesztők fő inspi[...]rációiként megjelölt művek. Kettő kiemelt is akad belőlük, az első a Batman Begins mozifilm (az összeomlás szélén álló Gotham City alaposan hozzájárult Empire City kinézetéhez), a másik pedig Brian Wood grafikus novellája, a DMZ, ami egy modern, urbánus környezetben vívott polgárháborúról mesél. A hármas számú ihletet nem képregény, és nem film adata: a Sucker Punch az 1999-es seattle-i WTO zavargásokból és utcai harcok[...]ból is sokat merített… ■



■ **Cole és az elektromosság kapcsolata igen szoros, és ez jól jön a nyílt utcai harcokban. Kocsik, áramátalakítók, lámpaoszlopok – mindent felhasználhatunk!**



Villámkéz

Mivel hősünk nem használ semmilyen hagyományos fegyvert, az InFamousben búcsút mondhatunk a klasszikus gépkarabélyoknak, sörétes puskáknak és gránátvetőknek. Cole új képességei segítségével viszont méretes pusztítást végezhetünk, emberünk ugyanis ügyesen uralja az elektromosságot, és szívesen használja is. Az alap villámtámadás már magában elég hatásos, de a később megszerezhető villámgránát (az ellenfélre tapaszthatjuk, mint a Halo plazmagránátját) vagy a területre ható villámkisütés még durvább eszközök – utóbbi a környező tereptárgyakra is hat, így akár több autót is arrébb hajíthatunk a segítségével. A képességek ráadásul fejlődnek – mind számukban, mind erősségükben. A nagy villámozás hátulütője, hogy Cole-nak rendszeresen áramot kell magába szívnia. Egy helyéből kicsavart lámpaoszlop pont megfelel a célra, de egy áramátalakítótól egyenesen felvilanyozódik!



Bandaháború



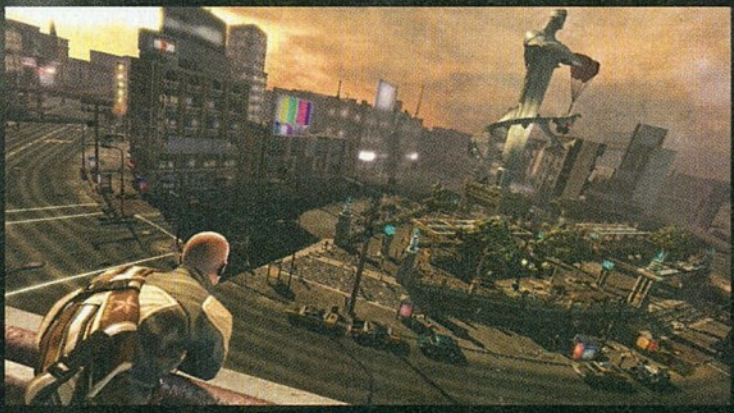
Cole sehol sem érezheti magát biztonságban, a játék elején mindenki fél tőle, és akadnak olyanok is, akik egyenesen a halálát kívánják. Például hősünk egyik fő nemezise, a Reaper banda. A Reaper-közkatonák hagyományos bűnözők, klasszikus módon felfegyverezve, a vezetőik azonban már jóval keményebb legények. A magasabb szintű, szuperképességekkel felszerelt Reaperek többféle ízben érkeznek: általában csak egy speciális tulajdonsággal operálnak (például tűzbe, vagy épp fagyba borítják a környezetüket), de azt intenzíven használják. Az igazán kemény diót azonban nem ők, hanem a bandafőnökök jelentik: a Cole-hoz hasonló széles képesség-arzenált bevető főnökökkel való látványos, nagypályás rombolással megtoldott összecsapások a játék fénypontjainak ígérkeznek.

Kell egy hős!

Cole első pillantásra átalagpolgárnak tűnik – és pont ez volt a célja a Sucker Punch-nak. A karakter tervezése során figyelembe vették, hogy Cole fejlődni fog, azaz az eddigi képeken látható hős nem feltétlenül egyezik meg azzal a figurával, aki a játék végén mosolyog (vagy vicsorog) rád. Cole akciói magát a várost, és annak lakóit is jelentősen befolyásolják: ha például jófiút játszol, a rendőrök előbb-utóbb melléd állnak, és segítenek a harcban, Empire City polgárai pedig szeretni, és látványosan ünnepelni fognak. Cole-t egyébként 2008 elején némileg újratervezték (a mostani formája állítólag kevésbé csibészes), de a változások nem túl jelentősek – szerintünk most is pont úgy néz ki, mint a tavalyi bemutatkozó trailerben.



Küldetéstudat



Mint a legtöbb sandbox-stílusú játék, az InFamous is küldetések sokaságával operál. A missziók során nem csak harcolnunk kell majd, itt kap nagy szerepet Cole posztkognitív képessége. A furcsa szó furcsa eljárást takar: Cole képes felidézni és újra átélni egy halott karakter életének utolsó pár másodpercét, azaz pontosan azt látja, amit szerencsétlenül járt szereplő közvetlenül a halála előtt. Az októberi TGS-en bemutatott „Blood Trail" küldetés is erre a tulajdonságra épített. Cole felidézett egy gyilkosságot, aztán hosszan üldözte (a háztetőkön) az elkövetőt, végül pedig összecsapott a mindig és mindenhol rosszban sántikáló Reaperekkel. A Sucker Punch szerint Cole múltba látós képessége remekül vezeti fel a missziókat – méghozzá anélkül, hogy megszakítaná a játékmenetet.

KILLZONE® 2

korunk nagy háborúja

adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **guerilla**
platform **ps3**
megjelenés **2009. 02.**
multiplayer **2-32**

Az első Killzone sorsa ott dőlt el, amikor a bemutatkozása után egy újságíró Halo-gyilkosként jellemezte. A jelző a fejlesztők tiltakozása ellenére is a játékon ragad, így aztán a PS2-höz képest túlzottan ambiciózus játék legfeljebb hangulatában tudott felnőni a rivális konzol rivális FPS-éhez. Hasonló PR-bakit követett el a Sony, mikor a Killzone 2 három évvel ezelőtti, 2005-ös bemutatóján – lévén egy pixel nem volt kész a programból – minden idők egyik leglátványosabb renderelt videóját prezentálták. Akkor még ragaszkodtak hozzá, hogy az a játékból származott, ma már inkább, mint inspirálót jellemzi a hírhedt videót Hermen Hulst, a Guerilla fejlesztőstúdiót vezető egyik direktor, akivel interjút készíthettem december elején. Az a videó tönkretehette volna a játékot, azonban a hollandoknak sikerült a lehetetlen: a Killzone 2 felnőtt a reményeinkhez!



Amint végigverekedtük magunkat a kapott bétaverzió – öt pálya van benne a végleges tízből, plusz a multi – eszeveszett küzdelmein, mindenek előtt az vált világossá, hogy a Guerilla nem felejtette el, miként is kell hangulatot csempészni az ezerszer látott FPS játékmenetbe. Sokszor ez, ez a megfoghatatlan dolog az, ami egy technikailag megfelelő, ám unalmas, illetve egy akár gyengébben kinéző, de letehetetlen játékot elválaszt, és itt bizony ezt minden pillanatban érezzük.

Már rögtön a nyitó képsorokban – ami amúgy annak az ominózus videónak az újragondolása – világossá válik, hogy itt nem egy kis konfliktusban vehetünk részt, hanem az emberiség fennmaradásáért vívott kétségbeesett küzdelemben. Körülöttünk megfáradt katonák mocskos egyenruhában lapulnak a fedezékként használt romok között, szemben velünk a szinte ördögien elszánt Helghast katonák indítanak rohamot roham után. A robbanások porfelhőin keresztül is világít az egész arcukat takaró sisakjukból vörösen izzó szemük, idegen kiáltásaik megzavarják az embert – no és akkor még nem is beszéltünk arról, hogy minden kezük ügyébe akadó eszközzel (ami leggyakrabban egy méretes mordály) megpróbálnak végezni velünk.





Hermen kihangsúlyozta beszélgetésünk során, hogy nem akartak lassú felvezetést, hosszas ismerkedést a világgal, netán különálló tutorial pályát, hanem rögvest mélyvízbe akarták dobni a játékosokat, hogy „az úgy érezze, mintha hirtelen egy száguldó hullámvasútba került volna". Ez sikerült is, hisz megérkezésünk tulajdonképpen becsapódás, és rögvest Helghast katonák tucatjaival nézünk farkasszemet. Körülöttünk gránátok robbannak, bajtársak halnak szörnyű halált, a távolban a légvédelem leszed egy újabb landolni készülő szakaszt, másutt csapatszállítók viszik egy másik frontra az idegeneket. Már az első pályán is van minden, fedezzük majd magaslatról előretörő társainkat, és rakétavetővel szedünk le ellenséges járműveket; egész háztömböket omlasztunk össze, és vívunk kétségbeesett közelharcot a minden irányból rohamozó ellenfelekkel, használunk kést és gépfegyvert, rögzített gépágyút és brutálisan erős gránátokat.

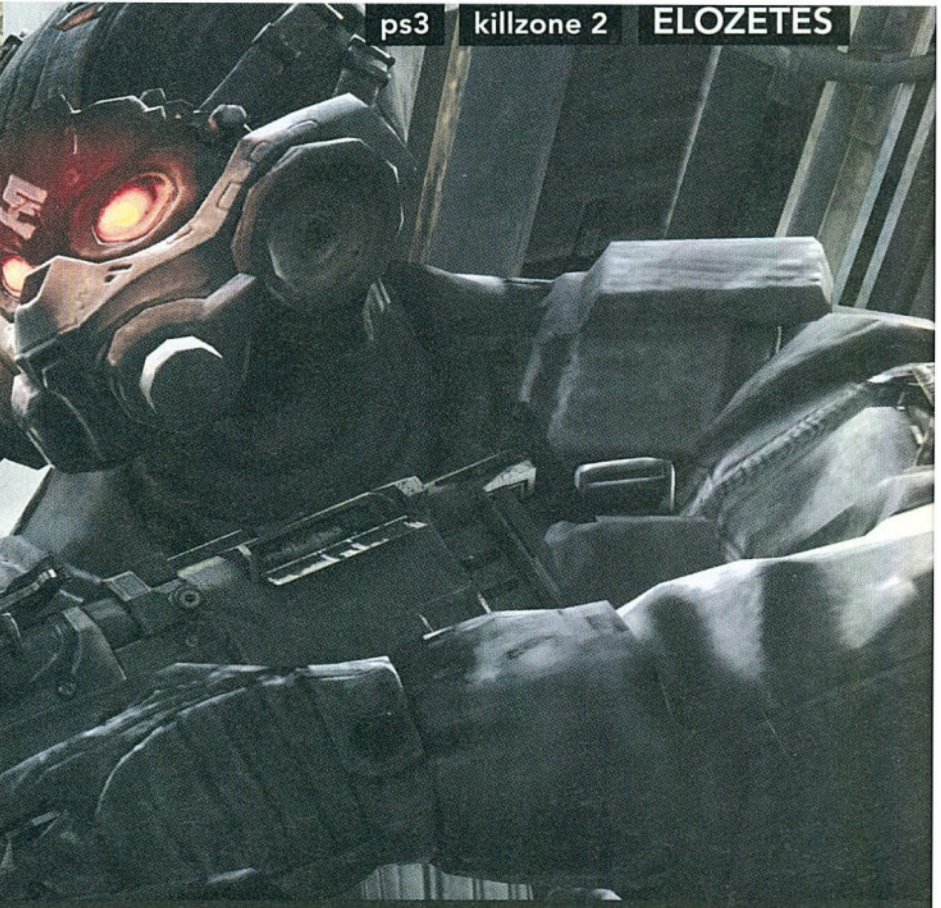
A játék az idegenek bolygóján, a Helghanon játszódik, így kicsit más jellegű tájakkal fogunk találkozni, mint az emberi kolónián játszódó eddigi részekben (a PS2-es eredetit ugye Liberation alcímmel egy PSP-s epizód is követte). Igaz, Hermen abszolút elzárkózott attól, hogy az általunk nem látott öt pályával kapcsolatban bármit is felfedjen, így elképzelhető, hogy lesz valami radikálisan új, eltérő helyszín is, de ezekben a Helghan főváros különböző negyedeiben, egy hatalmas metropolisz kihalt csontvázában kellett küzdeni. Mint a fejlesztők elmondták, az ihletet főként a huszadik századi totalitárius rendszerek ormótlan, szürke és művészi helyett lecsupaszított küllemű épületei jelentették. Mindegy, hogy a náci Németországra, Sztálin Szovjetúniójára vagy Mao Kínájára gondolunk, az építészeti stílus mindenütt megdöbbentően hasonló hangulatot sugárzott. No persze itt azért megdobták a dolgokat ezzel-azzal, de amikor az idegen császárról elnevezett téren harcoltunk, a kidolgozottságát gigantikus méretekkel helyettesítő militarista szobor igencsak ismerős sziluett volt.

Nem tudom, a sok kép között érdemes-e hosszasabban kitérnem a látványvilágra is, mindenesetre pár dolgot kiemelnék. A játék természetesen gyönyörű, és a mai sajnálatos trendtől eltérő módon megdöbbentően folyamatos volt a képfrissítés – akkor sem akadt meg a játék, mikor nyílt helyszíneken akár húsz-harminc karakter is küzdött körülöttünk, minden robbant, mindenhol eszelős fény- és árnyékhatások kényeztették szemünket (a checkpointokál, mikor ment egyet, picit akad, de hát ezt nem igazán lehet felróni neki). De nem is ezek a dolgok a leglátványosabbak, hanem az animációk, az egyes karakterek mozgásai. Nem tudom, miként művelték, de a legtöbb hasonló játékot bőven megszégyenítő lett a Killzone 2 ezen része. Bármilyen mozgást is nézünk, egyszerűen megdöbbentően élethű a látvány – onnan-

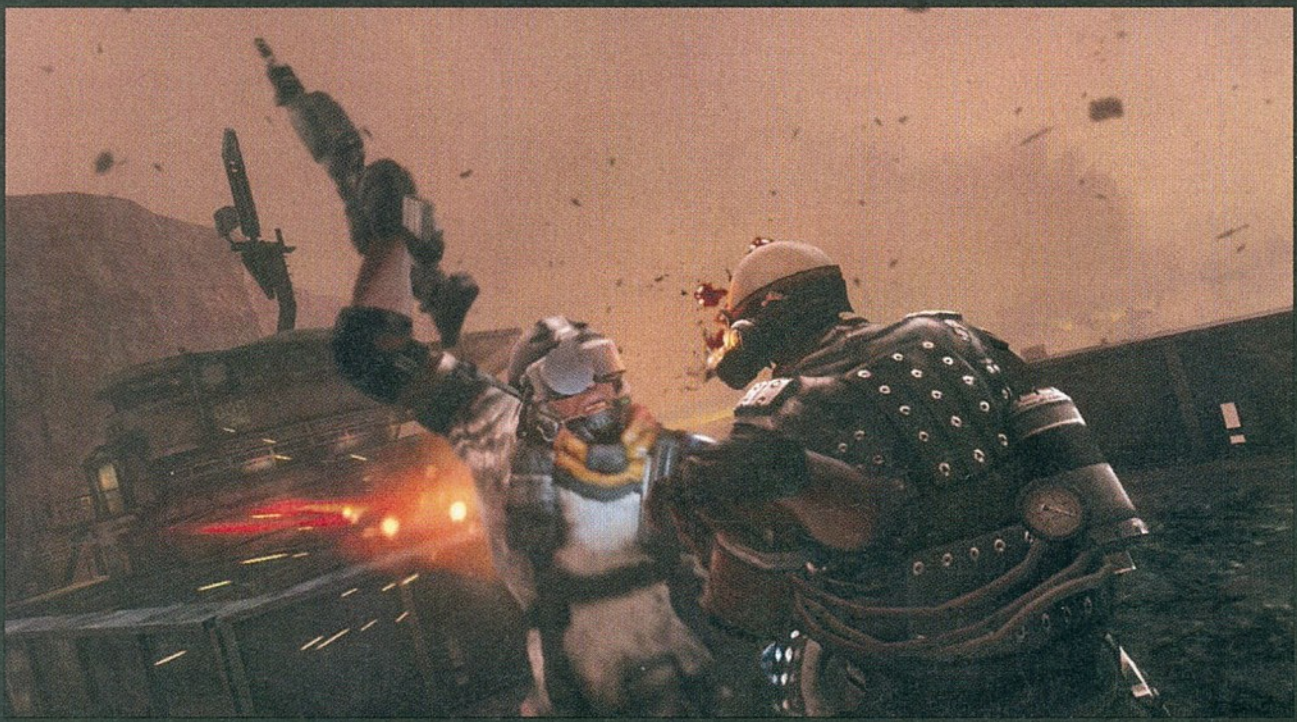
Volt egyszer egy Killzone

A Killzone ugyan 2004 végén jelent csak meg, de a teljes játékvilág már közel másfél évvel korábban lelkesedett érte, hisz akkor derült ki: a Sony a holland Guerilla fejlesztőivel egy félelmetesen durva FPS-en dolgozik. Valaki elpöttyintette, hogy ez „Halo-killer" lesz, és ettől felrobbant az internet fórumozásra és platformháborúkra fogékony része. Sajnos a játék nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, mert noha hangulatában tényleg a legjobbak között volt, a PS2 nem bírta el a fejlesztők ambícióit. Igaz, mindenki látta, hogy a Killzone-sorozatban hatalmas potenciál van, így azonnal megindult a folytatás készítése. Igaz, PS3 híján ez még PSP-n landolt, Liberation alcímmel. Itt nem FPS-formában vehettük fel a harcot a Helghast erőkkel szemben, hanem egy taktikai akciójátékban próbálkozhattunk. Ugyan a két játékstílus közt hatalmas az eltérés, ám egy tekintetben a Liberation mindenképpen hatást gyakorolt a Killzone 2-re: a fedezékrendszert innen emelték át a fejlesztők. És bár ez egy idegen elem, mégis, FPS-ben is remekül működik!









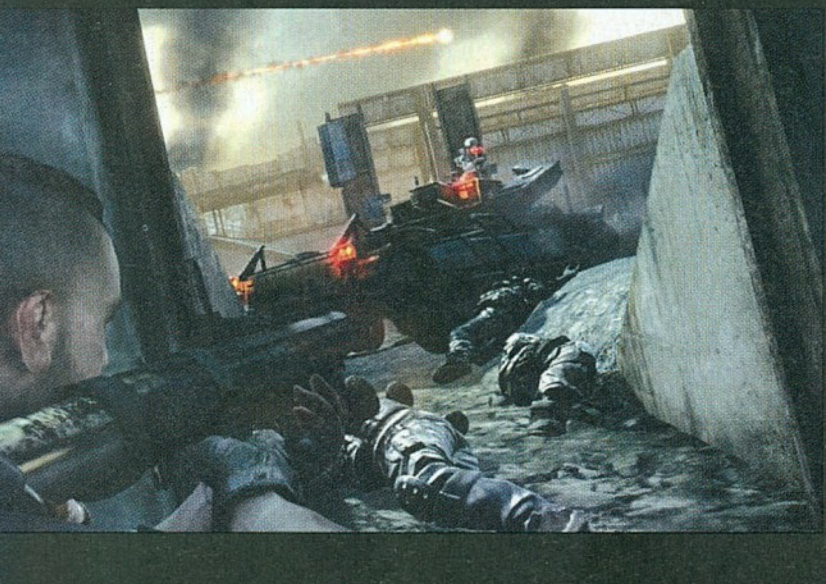


■ **Multiplayerben összjáték nélkül esélyünk sincs rá, hogy két percnél tovább életben maradjunk**



tól kezdve, hogy társaink egymást fedezve, óvatosan felderítenek egy helyszínt, egészen odáig, hogy a lábon lőtt Helghan milyen bumfordi mozdulattal vetődik be a fedezék mögé.

Szerencsére a harcok nem csak a látványt tekintve sikerültek izgalmasra, de ezúttal a mesterséges intelligenciával sincs baj. Számomra az első rész egyik legnagyobb hiányossága ez volt, hisz itt az AI néha igen bolond dolgokat tett meg – itt ilyesmivel még a végleges verziótól két-három hónapos távolban levő változatban sem találkoztam. Ezúttal ellenfél-típusból is több van, és ezek észrevehetően más taktikákat használnak (és akkor a főellenfelekről még nem is beszéltünk). Az egyik szinte sosem jön ki a fedezék mögül, a másik fürgén változtatja a helyét, a harmadik meg mintha végtelen gránátutánpótlással rendelkezik. Társaink valamivel kevésbé feltűnően dolgoznak, de hát ez jól is van

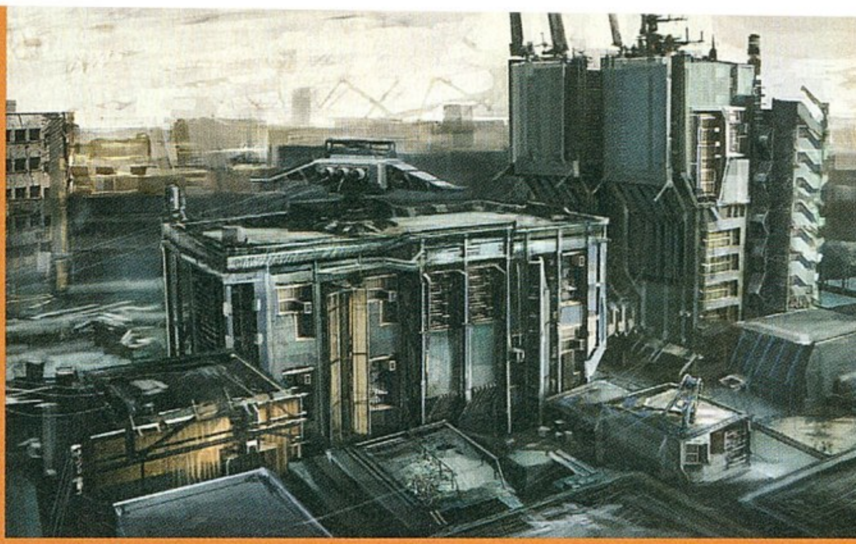


így, hisz mi vagyunk a sztárok – nehogy már más nyerje meg helyettünk a háborút! Azt nem állítom, hogy a haverok oktondiak, de azért a Helghan-mészárlás döntő hányada a mi dolgunk lesz. A kivételt a sztoriban szereppel bíró, saját névvel rendelkező haverok jelentik – sokan, mint Rico ismerősek lehetnek az első részből –, akik mind saját fegyverrel, felismerhető stílusban „dolgoznak". Elfelejtettem megemlíteni, de talán annyira nem is fontos: mi egy új karaktert alakítunk, az alfa elitosztag egyik tagját, Thomas „Sev" Sevchenkót. A mesterséges intelligenciához tartozik, hogy a bajtársak rengeteget beszélnek harc közben. Az a sok Call of Duty után talán természetes, hogy jelzik, ha gránát landolt a közelünkben, vagy ha a ház harmadik emeletéről lövöldözik valaki ránk, de itt most akkor is dicséretet kaptam, amikor három-négy fejlövést zsinórban megeresztettem! Az egyetlen keserű megjegyzésem a mesterséges intelligenciával kapcsolatban az öreg robbanó hordók kliséjével kapcsolatos: valami elképesztő mennyiségű ilyen cucc van elszórva a pályákon, és bizony ellenfeleink előszeretettel lapulnak meg ezek mögött. Értem én, hogy baromi látványos, mikor láncban robbannak a hordók, és amerre látunk, hullák repkednek, de ezt már az első pályán túljátszották…



A küzdelmek a Call of Dutyk teljesen scriptelt, azaz előre megtervezett stílusa és a Halo-szériától megszokott, a játékos döntései alapján ezerféleképpen megvívható küzdelmei közt helyezkednek el. A legtöbb helyszínen az események forgató-





Térképészeti útmutató

A játék nyolc multiplayer térképpel fog a boltokba kerülni, és az eddig kipróbált három alapján nem lesz velük gond. A Salamun Market (balra) és a Blood Gracht hatalmasak, és telis tele vannak rejtekhelyekkel, az új játékosok számára nem azonnal észrevehető átjárókkal. A harmadik, a Radec Academy (fent) sokkal kisebb, bensőségesebb hangulatú, de itt is rengeteg a taktikázási lehetőség.

könyv szerint zajlanak – no persze mi döntjük el, hogy milyen taktikát alkalmazunk, de a mesterlövész mindig ott les ránk, a fal mögött váró rosszarcú mindig gránáttal indít, a bamba Helghast a második szinte mindig nekünk háttal állva nézelődik. Vannak azonban helyszínek – általában a méretesebb, szinte arénaszerű helyekről van szó –, ahol igenis befolyással lehetünk az eseményekre. A fent említett térfoglalásnál például csak rajtunk, illetve képességeinken múlik, hogy milyen is lesz az ütközet menete. Ha jók vagyunk, hamar elbánunk az előőrssel, így társaink nem csak bátorságra, de gépágyúra is kapnak, és innen már nincs nehéz dolgunk. Ha azonban sokat lacafacázunk, az idegenek előretörnek, tankokkal és lépegetőkkel megerősödve, társaink pedig óvatosan meglapulnak a fedezékekben, és beszorítva, előnytelen helyzetből kell kivágni valahogy magunkat. Ugyanaz az ütközet, ugyanannyi ellenfél és ugyanannyi társ – mégis, ezerféle módon játszódhat le az összecsapás.

Az első négy pálya a Killzone-ok stílusában készült, de utána teljesen új hangulatú szintek következnek. A végjátékot pedig a bennfentesek egész különlegesre ígérik

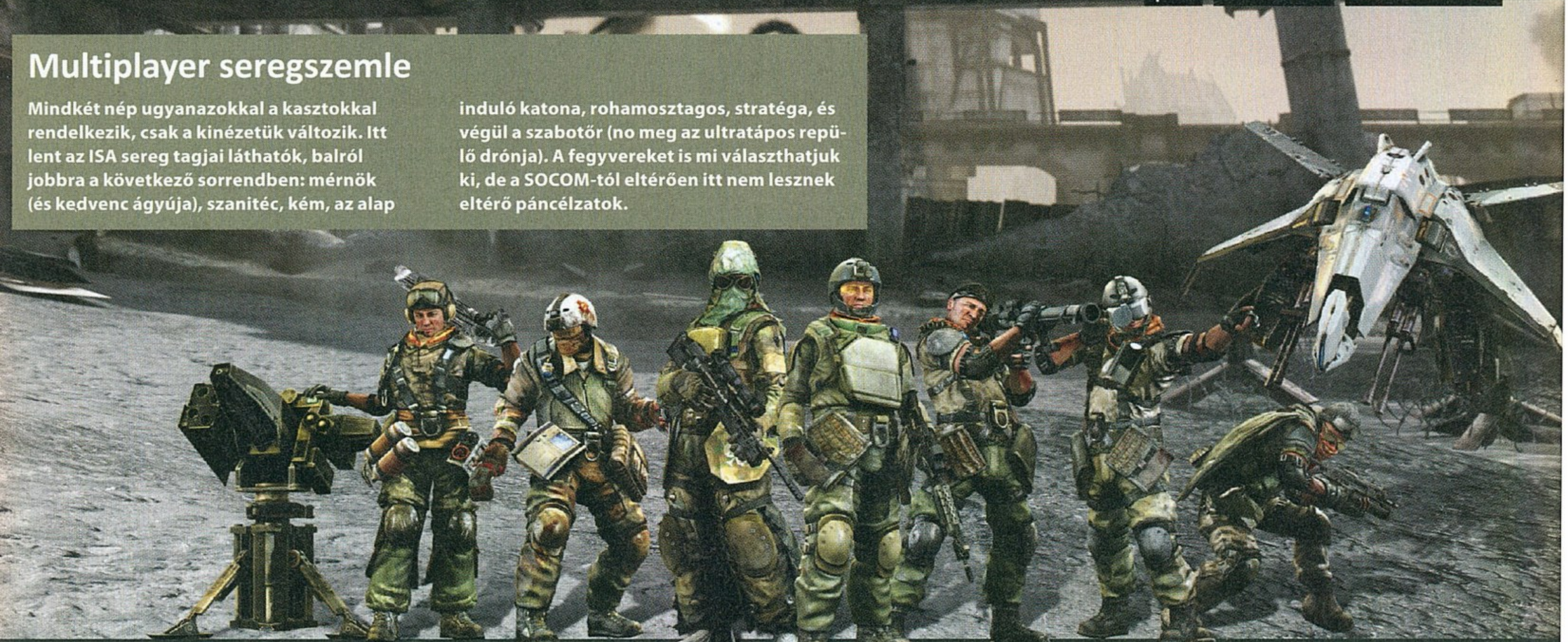




Annyiszor emlegettem már a fedezékben sunyítást, hogy most már muszáj részletesebben is kitérnem rá. A PSP-s stratégiai jellegű Killzone hagyatéka ugyanis ez a megoldás, mármint, hogy hősünkkel fedezék mögé lapulhatunk, és onnan vaktában is kilövöldözhetünk, de ha kilesünk, pontos lövésekkel ritkíthatjuk meg ellenfeleinket. Az újítás az egészben az, hogy a kamera sosem vált ki külső nézetbe, hanem végig azt látjuk, amit Sev is. Ez a célzást kissé nehézkesebbé teszi, de mindenképpen realisztikusabb és hangulatosabb a dolog. A fedezékharcra amúgy szükségünk is lesz, anélkül ugyanis a legtöbb helyzetben nem sokáig húzhatjuk. Igaz, a különálló fejezetek némiképp eltérő játékstílust is jelentenek, tehát ebben van azért kis eltérés, de csaknem annyit fogunk autóroncsok, betonoszlopok, épületromok, kerítések mögött lapulni, mint a Gears of War katonái. Természetesen ezt a taktikát ellenfeleink is alkalmazzák, ráadásul minél kevesebben vannak, minél elkeseredettebb helyzetbe kerülnek, annál kevésbé akaródzik nekik elhagyni a vacok biztonságát. Ha tízen vannak, szinte állandóan tüzelnek, helyet váltanak, taktikáznak – ha csak egy ketten maradtak, néha-néha kilőnek egyet-egyet a fal mögül, de ekkor már nekünk kell betámadni őket, ha nem akarunk percekig várni egy oktondibb manőverre.

Említettem a pályáktól függő játékmenetet, nos ez – mármint a változatosság – szintén a Killzone 2 erősségei közé tartozik. Ahogy a Call of Duty 4 is sűrűn cserélte az esélyeket és harci körülményeket, úgy itt is szinte negyedóránként valami újra kell felkészülnünk. Az első pálya, a Corinth River egy vízparti, rommá lőtt kikötő- és raktárnegyed, hatalmas raktárépületekkel, magas tornyokkal, ahol a nyílt területeken nem ritka, hogy csapatszállítók hozzák a Helghast utánpótlást, de az is előfordul, hogy egy tankot ereszt ránk a kegyetlen pályatervező. A második szint, a Blood Meridian sokkal kisebb léptékű, intimebb helyszín, a rommá lőtt főváros, Pyrrhus szűk útjain, csapdák állítására alkalmas terein kell átverekedni magunkat. Ez követi a sokszor emlegetett – megvallom, számomra ez volt a legélvezetesebb helyszín – Visari Square, a hatalmas tér, ami valami elképesztően intenzív élmény. Említettem már a hatalmas ütközetet, ahol mi is befolyásolhatjuk az eseményeket, na ezt például egy vagy öt perces, eszelős időszak előzi meg, amelyben két társunkkal az oldalunkon kell kitartani a hullámokban rohamozó ellenfelek ellen. Hátrálni nem lehet, a lőszerhiány előbb-utóbb rákényszerít a sebészi pontosságra (vagy a végtelen működésű pisztoly használatára). Ezt követi a császári palota feldúlása, majd egy érdekes fordulat után egy vidéki pároska – és sajnos itt az én verzióm véget is ért…

De szerencsére csak részben, hiszen ugyan Sev történetének, a Helghastok ellen vívott háború végének (?) átélésére februárig, a játék megjelenéséig várnom kell, a multiplayer minden igényt kielégítve várt rám, illetve azon szerencsésekre, akik bekerültek a zárt bétatesztbe. Multi terén a játék talán nem kínál annyi



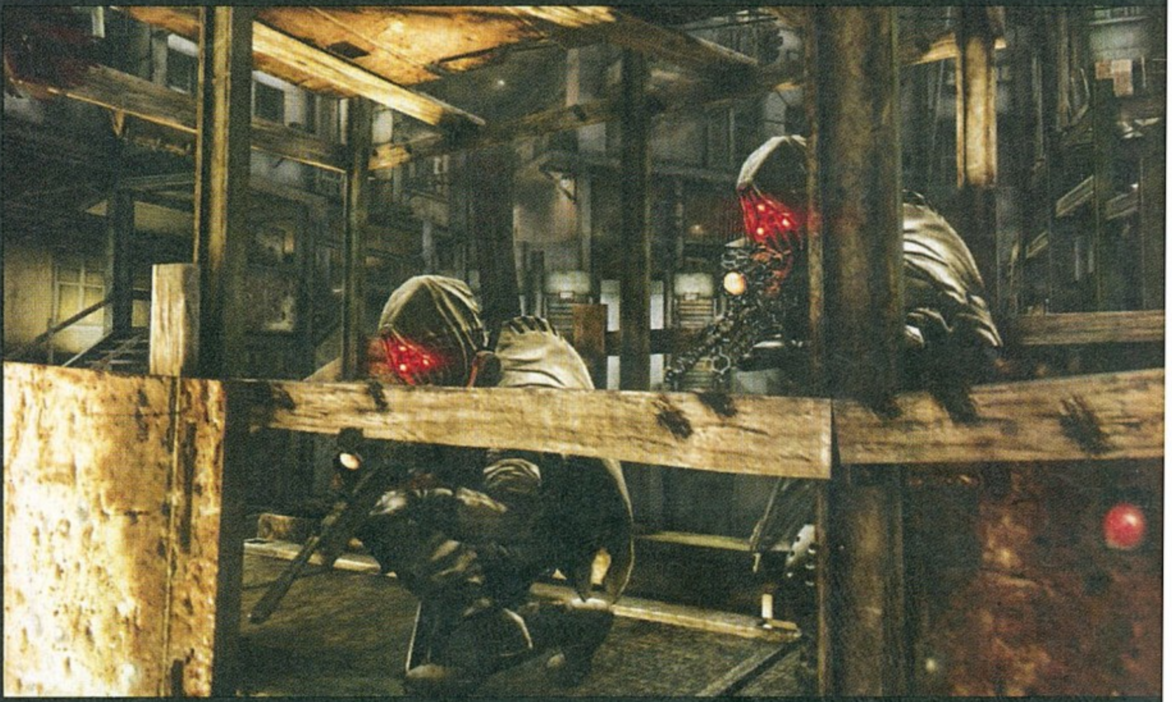
Multiplayer seregszemle

Mindkét nép ugyanazokkal a kasztokkal rendelkezik, csak a kinézetük változik. Itt lent az ISA sereg tagjai láthatók, balról jobbra a következő sorrendben: mérnök (és kedvenc ágyúja), szanitéc, kém, az alap induló katona, rohamosztagos, stratéga, és végül a szabotőr (no meg az ultratápos repülő drónja). A fegyvereket is mi választhatjuk ki, de a SOCOM-tól eltérően itt nem lesznek eltérő páncélzatok.

mindent, mint a Resistance („csak" 32 játékos, nem 60, és kooperatív-mód sincs), de a Call of Duty 4, vagy a BF Bad Company rendszerét idéző megoldásoknak köszönhetően ezt nem fogjuk hiányként megélni.

Igaz, az első pillanatok kicsit kiábrándítóak: zöldfülűként és nem zöldsapkásként indulunk, azaz egy nulladik szintű közlegényként, választási lehetőségeink mindössze két pisztoly és két puska közti válogatásra terjednek ki. Közlegényként indulunk tehát, de kellő kitartással és pontos célzással természetesen rangot léphetünk – a maximum a 12. szint, a tábornoki lét. A ranglépések sok új fegyvert tesznek elérhetővé, de némelyik ezek közül új kasztokat nyit meg. Összesen hét karakterosztály lesz a Killzone 2-ben, és a fentiek alapján gondolom nyilvánvaló: a teljes skála csak tucatnyi játékóra után lesz elérhető.

Na de miért is jó, ha az ember megnyitotta e karakterosztályokat? Ezek nem csak új fegyvereket jelentenek, de új képességeket is. A játék ezeket badge néven ismeri, és minden kaszt kettővel rendelkezik. Igaz, a másodikat – nyilván a táposabbat – csak akkor kapjuk meg, ha az adott kasztot jól és hivatásszerűen használjuk. A medic, azaz a szanitéc az elsőként megnyíló extra kaszt, alaphelyzetben a nem cafatokra robbantott bajtárs feltámasztására képes. Ha ezt elég sokszor – helyesbítés: baromi sokszor – előadjuk, megkapjuk a második badge-et, ami a klasszikus gyógycsomagok szanaszét hajigálását jelenti. A mérnök automata ágyúkat tud telepíteni, és ha ezekkel megfelelő mennyiségű ellenfelet sikerült hidegre tennünk, megkapjuk a szerelés képességet (nem csak a saját cuccokat, a lőszeres ládákat és az alapból a pályán levő gépágyúkat/rakétavetőket is rendbe hozhatjuk vele). A kém rövid időre Predator-szerű majdnem-láthatatlanságot aktiválhat köpenyén, illetve ha elég sok időt töltött így, képes lesz minden, a látómezejében levő ellenfél megjelölésére, akiket aztán minden csapattárs látni fog. Ha már így belejöttünk, következzen a többi kaszt rövid leírása is – ezek már nem saját tapasztalatból, hisz eddig nem fejlődtem fel (még). A rohamosztagos első „képessége" a kétszeres strapabírású páncél, a második pedig a rövid időre aktiválható sprintelés. A stratéga speciális gránátokkal újjászületési pontokat készíthet, illetve egy baromi erős, automata repülő robottal hozhatja el a világvégét az ellenfeleinek. És végül ott a szabotőr, aki a Team Fortress 2 kémjéhez hasonlóan egy ellenfél külsejét öltheti magára (véletlenszerűen választva), illetve ragadós aknákat hajigálhat.



A Helghast mesterlövészek rengetegszer okozzák majd halálunkat – még szerencse, hogy az átlagosnál több vörös lámpásuk miatt kicsivel könnyebben vesszük őket észre, mint az átlag fajtársaikat





ÁGYÚTÖLTELÉKEK
Az egyszeri Helghast közlegény ugyan sokféle felszereléssel támad – van köztük a gépfegyverestől a mesterlövészig mindenféle kiadás –, de taktikailag nem túlzottan képzettek, és a fedezéket sem mindig használják okosan.

ELIT KATONÁK
A Helghast sereg tisztjei ezek a megkülönböztetett szereléssel bíró kommandósok, akikkel már komolyabban meg fog gyűlni a bajunk. Ugyan szériafegyverekkel bírnak (nem úgy, mint a főellenfelek), de azokat halálosan forgatják.

FŐELLENFELEK
A Killzone 2 újítani próbál azzal is, hogy sok pálya végét klasszikus főellenfelek zárják, saját mozgáskultúrával, kiismerendő taktikával és persze külön megsemmisítendő gyenge pontokkal (mint a képen a lángszóró nafta-tartálya).



Oké, vannak tehát ezek a speciális képességek, de ezzel a fejlődésnek, vagy személyre szabásnak még nincs vége. A már aktivált badge-ek közül mindig kettő lehet aktív – de ezek közül már szabadon válogathatunk! Ha kémként láthatatlanul akarunk rohanni, ehhez ugyan ki kell „fejleszteni" rohamosztagos kettes szintű badge-ét, de utána már észrevétlenül lehet sprintelni. Elpusztíthatatlan alakot akarunk? A kétszeres páncél mellé aktiváljuk az orvos gyógycsomag-szóró képességét! Egy ötletes kombó még, amit egy csapattárstól lestem el: ágyútelepítés a mérnöktől és újraszületési pont kreálás a taktikustól. Az eredmény? Abszolút bevédett előretolt bázis, tökéletes megoldás egyes pályákon. Mert amúgy az újjászületés veszélyes dolog, hisz sok helyütt a mesterlövészek, rakétavetősök pompásan rálátnak ezekre a pontokra, és az egymásodperces életek szomorú élményével még úgy is sokat találkozunk, hogy amúgy minden újjászületés előtt körbenézhetünk e pontok környékén. Szerencsére ha jó csapatban játszunk, van egy másik megoldás is, hisz a Battlefieldekhez hasonlóan a szakaszunk (a 16-16 elleni meccsekben mindkét csapat négy darab négyfős osztagra van bontva) vezetője mellett is újjáéledhetünk.

A játékmódok a klasszikusak – deathmatch nincs, és speciel nem hiányolom, de sokan morognak emiatt, úgyhogy szerintem ez lesz az egyik első extra letölthető ajándékcsomag megjelenés után. Viszont van TDM, CTF (Body Count és Search and Retrieve néven), van egy robbantós móka, illetve az Assassination, ahol az egyik csapatból véletlenszerűen kiválasztott karakter a célpont, illetve a megvédendő személy. Érdekes opció a szerver által bekapcsolható Warzone opció, ami gyakorlatilag azt jelenti, hogy a játékon belülről bármikor állíthatók a játékmódok, nem kell kimenni a lobbiba, megvárni, míg megint mindenki elszöszmötöl a menüben.

A bétában csak három pálya kapott helyet a készülő nyolcból, és mind kellően kaotikus ahhoz, hogy még tucatnyi meccs után is találjunk benne újabb és újabb rajtaütési helyszíneket, búvóhelyeket. Utóbbiak esetében azonban szokni kell a dolgot, ugyanis valami általam megmagyarázhatatlan okból multiban nem lehet fedezékbe bújni. Hermen csak annyit válaszolt erre irányuló kérdésemre, hogy egyszerűen nem tudták megoldani, hogy ez kiegyensúlyozott legyen – én inkább arra gyanakszom, hogy ez egyszerűen lelassította volna a játékot, ami nem illett a fejlesztők által megálmodott pörgősebb küzdelmekbe.

Mind társaink, mind ellenfeleink sokat okosodtak a Killzone első része óta



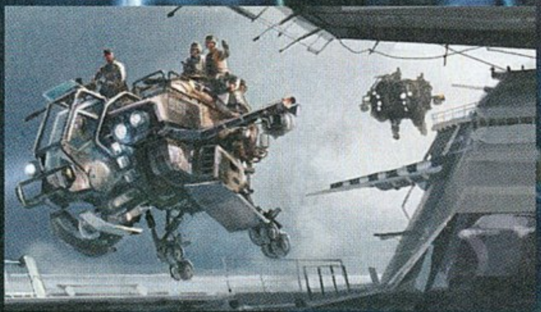




Tankba oltott szerelem

A Killzone 2 az eddigi hivatalos információk alapján kizárólag egyetlen vezethető járművel rendelkezik, mégpedig a fent látható, ágyúkkal és gépfegyverekkel bödületesen megpakolt tankkal. Ezt rögtön az első pályán kipróbálhatjuk, igaz, a jelenlegi irányítási metódussal ez nem akkora élmény, mint lehetne, mert a böhöm vasjószág meglehetősen nehezen engedelmeskedik a parancsainknak.

Nyoma sincs a Battlefieldek vagy Halók ösztönösen vezethető lánctalpasának, a Killzone 2 tankját bizony szokni kell. A fejlesztők azonban sosem zárták ki egyértelműen, hogy nem lesz más jármű, különösen a személyszállító repülővel (lásd lent – amúgy az első pályára is egy ilyennel csapódunk be) kapcsolatban hangzik el, hogy esetleg valamikor közvetlenül is irányíthatjuk. A végleges válasz februárig várat magára – de az teljesen biztosnak tűnik, hogy multiban nem lesz lehetőség a gépesített harcra.

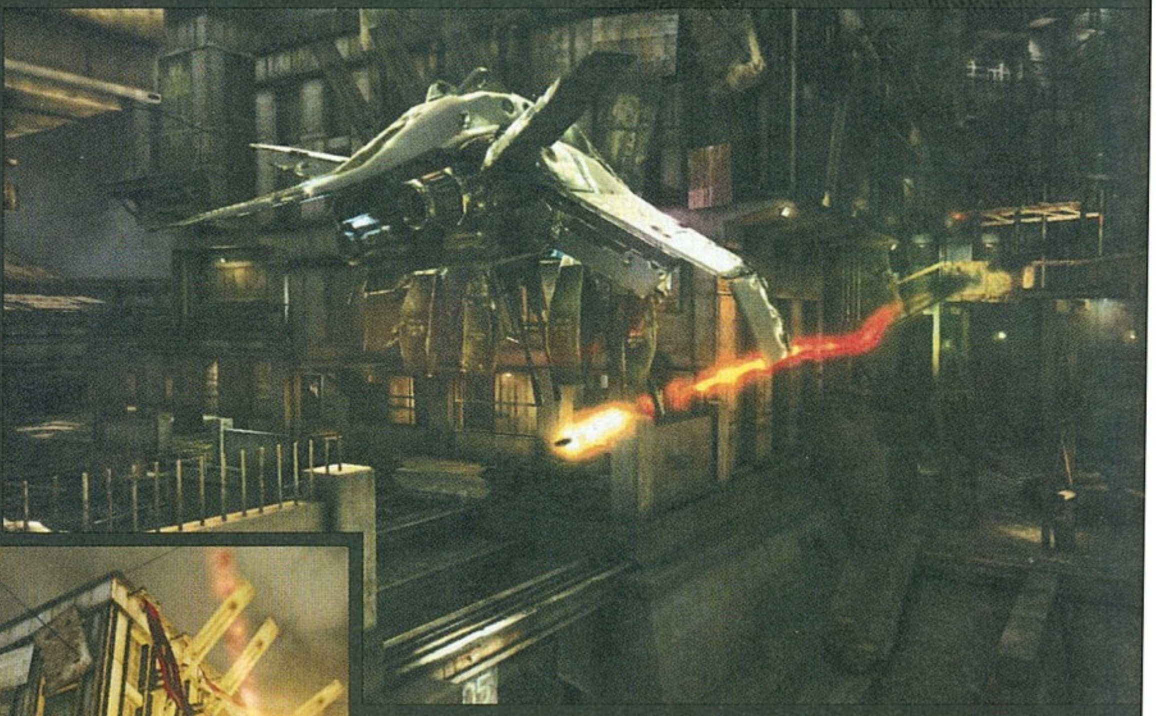




Merthogy a játék pörgős, ne legyenek kétségeid. Itt mintha a fegyverek sokkal többet sebeznének, mint a sztorimódban, legalábbis az ellenfelek pár golyótól kifekeszenek, nem kell tárakat lőni beléjük, mint a kampány egy-két bengább figurájába. Ez azt is jelenti, hogy ha egy tapasztaltabb játékossal akadsz össze, nem sok esélyed van. Emlékszel a korai CoD4-küzdelmekre, ahol estél-keltél, és sokszor csak onnan tudtad, hogy mi is történt, amikor a killcam megmutatta a gyilkosodat? Na képzeld el ugyanazt a hardcore sebességet, csak annyival még durvábban, hogy itt a kasztok feloldása, így a keményebb fegyverek elérése sokkal lassabban megy (naná, nem 55, hanem csak 12 rang van).

Fontos dolog még a klánok kezelése, ami kiemelten fontos része a játéknak – ezen a téren a Killzone 2 mindenképpen úttörő lesz. Klánokat csak négyes rangtól lehet alakítani, de onnantól kezdve szabad a vásár. A vezető(k) szabályokat hozhatnak, kirúghatnak embereket, külön meg lehet nézni a klánra, illetve az egyes tagokra vezetett száznyi (tényleg több mint száz!) statisztikát, persze van hangkommunikáció is. Ráadásul a klánok hatalmas bajnokságokban vehetnek részt: egy ilyen háborúban a tervek szerint 256 klán ugorhat egymásnak, valorpointnak, bátorságpontnak nevezett valutát nyerve a jó szerepléssel. Igaz, hogy ezzel lehet-e majd valamit kezdeni, vagy csak a ranglétrán való elhelyezkedést szabályozza, még nem tudni – csak az a tuti, hogy a klánmeccseken bátorságpontot tétnek is fel lehet tenni, így ha kockáztatunk, sokkal többet nyerhetünk, mint egy szimpla csatában.

A Killzone 2 parádésan jó játéknak ígérkezik. Sztorimódban a látottak alapján sokkal intenzívebb, feszesebb tempójú kaland lesz, mint mondjuk a Resistance 2, multiban pedig leginkább a Call of Duty 4-hez lehet hasonlítani – aminél nagyobb dicséret manapság nem nagyon van. Igaz, azt kicsit furcsállottam, hogy gyakorlatilag ez két külön játékot is jelent (megdöbbentő, hogy a fedezék-rendszer mennyit tesz hozzá a sztorimódhoz!), de hát ezen azért elég hamar átteszi magát az ember. Minden egyéb tekintetben a maximalizmus sugárzik a játékból – a grafika földbedöngölően jó, a hangulat a Guerilla eddigi játékait is túlteljesítően jó, a fegyverek használhatóak, az irányítást hamar meg lehet szokni, és úgy egyáltalán, az egész játék valami fantasztikusan össze van rakva. Már a menükön látszik, hogy itt semmire nem sajnálták az erőforrásokat, az odafigyelést! A bétaverzió alapján szemernyi kétség nélkül állíthatom, jövő februárban a PS3 egy kihagyhatatlan játékkal fog gazdagodni – ha szereted az FPS-eket, nem engedheted meg magadnak, hogy kihagyd! ■



■ A taktikus által idézhető automata repülőgép szinte azonnali halált hoz a szerencsétlenekre, akik az útjába akadnak.





Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett **CSAK 9999 Ft**

Választható játékok:

PC

PSP

PS3

PS2

XBOX 360



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék MERCENARIES 2* játékszoftver

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak

CSAK 9999 Ft



Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék CRYSIS játékszoftver

PC-seknek



CSAK 9999 Ft

Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

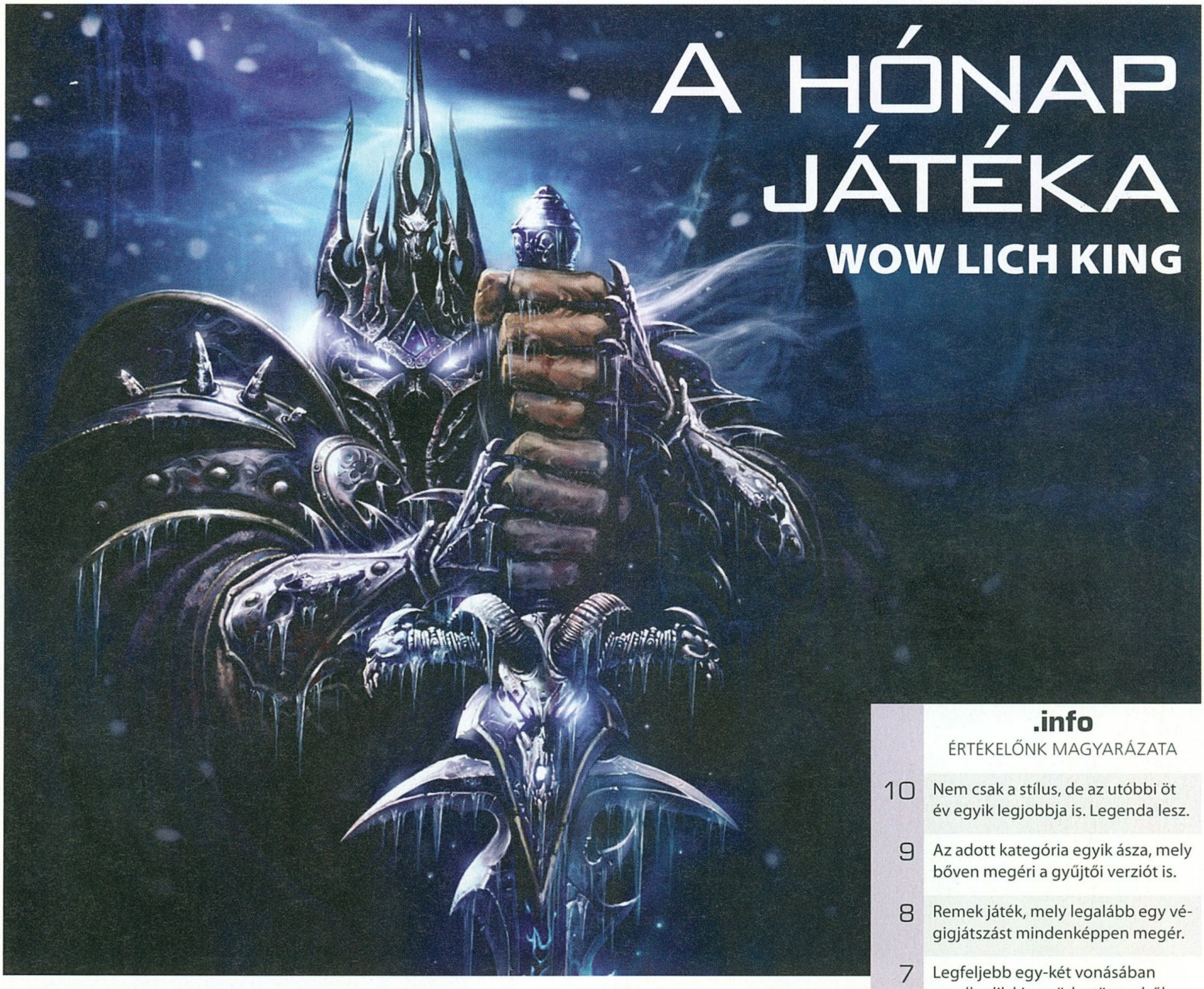


VEGYÉL
EGY FIFA09-ET
ÉS VÁLASSZ MELLÉ
AJÁNDÉKBA
EGY AZONOS PLATFORMÚ EA
EA CLASSICS
VAGY
Platinum
The Best of PlayStation 2
JÁTÉKOT!
PHILIPS
EA SPORTS
FIFA09
3+
www.pegi.info
FIFA
XBOX 360
CLASSICS
MEDAL OF HONOR AIRBORNE
16+
BATTLEFIELD 2
CLASSICS
PLATINUM
BURNOUT Paradise
CLASSICS
Platinum
Platinum
A PROMÓCIÓ KIZÁRÓLAG AZ 576 KBYTE ÜZLETEKBEN ÉRVÉNYES 2008 DECEMBER 31-IG VAGY A KÉSZLET EREJÉIG.

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM





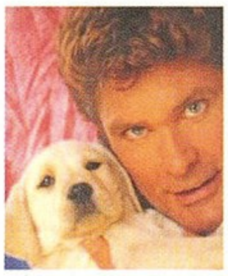
GRATH

Karácsony, a bejgli és az achievement/trófea-gyűjtés békés időszaka. Torkig lakva heverni a fotelben, és lőni, száguldozni, zenélni; ez a boldogság!



SZATI

Helyesbítünk: az 576 KByte főszereplője az állatokat szereti, és nem az álla... azt, amiről előző hónapban állította, hogy szereti. A hibáért elnézést!



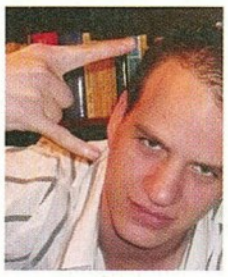
WILSON

Nem egészen értjük, és nem is akarjuk, hogy Wilson miért ezt a képet küldte be a havi seregszemlébe. Ehhez tíz agyturkász is kevés lenne...



SASA

Ha nem halt volna meg Sasa újabb Xboxa, akkor minden bizonnyal játékkal töltötte volna az elmúlt heteket. Így csak a sorsot szidja...



TYLER

Bár erről a képről nem feltétlenül látszik, de Tyler szeret a művelt férfi szerepkörben tetszelegni. Igaz, azt hitte, a Square csinálta a Breath of Fire 2-t...



PENGUSZ

Penguszt karácsonyra a világ egy autóval lepte meg, úgyhogy az egyensúly kedvéért valami mocsok dolgot kéne művelnünk vele. Ez a kép jó is lesz...

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
5	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.

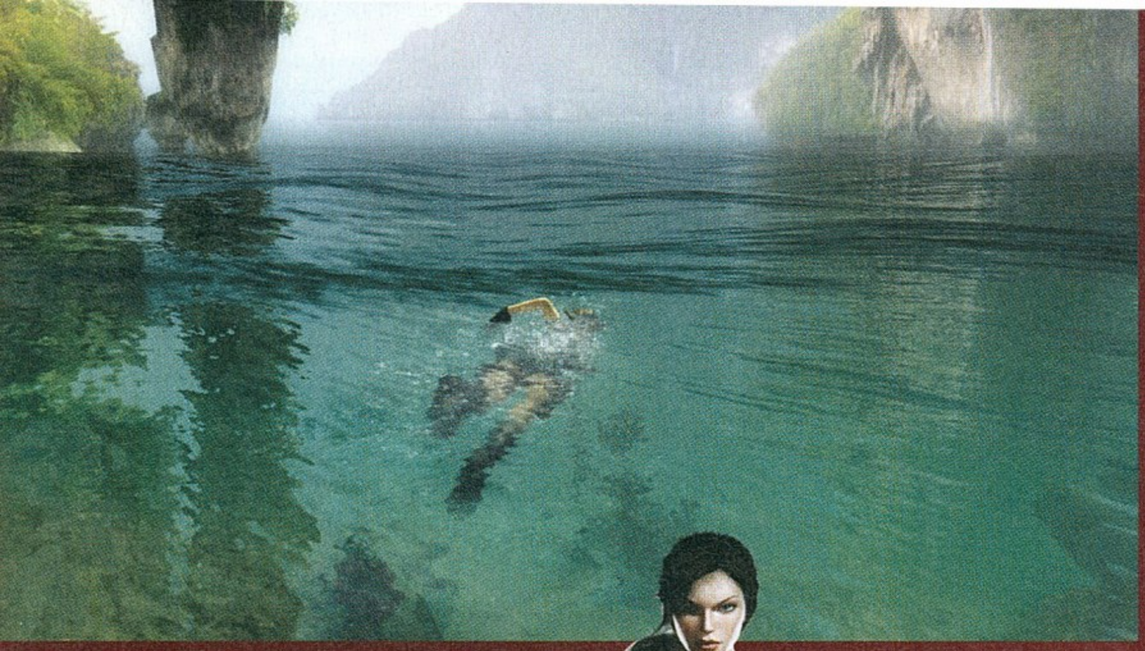


ALAPOZÓ Tomb Raider – kell részleteznünk? Nagymellű, zavaros múltú leányka kotorászik a múlt emlékei között, így keltve világvége-hangulatot.

TOMB RAIDER
UNDERWORLD

adatlap
kiadó **eidos**
fejlesztő **crystal dynamics**
platform **x360, ps3, pc**
megjelenés **nov. 21.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**

„Nincsen karácsony Lara nélkül!" – hirdeti büszkén a tíz évvel ezelőtti 576 címlapja, és lám, az élet, no és persze a játékipar nagy törvényei egy évtized alatt sem változnak meg. A világ legismertebb játékhősnője – akit egy amerikai felmérésben pár éve többen ismertek fel, mint a pápát... – időközben kétszer is megjárta Hollywoodot, lecserélte „szüleit", azaz fejlesztőcsapatát, elfogyasztott tíz hús-vér modell megszemélyesítőt (ezzel újabb Guinness-rekordot állítva fel, ugyanis még egyetlen játékhősnek sem volt ennyi „valódi" kivetülése). Ezt követően pár részben meggyalázták holmi kalandjáték és lopakodós játékba illő elemekkel, de így vagy úgy, minden egyes eljövetele során játékosok millió szavaztak neki bizalmat. A Pandenomium és Soul Reaver sorozatokkal méltán hírnevet szerzett Crystal Dynamics csapata végül átvéve a Core-tól a stafétabotot visszatért a játék gyökereihez, és a Legenddel végre ismét minden ízében klasszikus Tomb Raider-játékot vehettünk kezünkbe. Nagyjából ugyanezt a receptet követve készítették el Anniversary alcímmel az első Tomb Raider feldolgozását is, azzal hitegetve, hogy a következő, „igazi next-gen" felvonást majd az Underworldben kapjuk meg. Nagyszabású ígéretekből nem volt hiány, az új részt végigjátszva azonban szomorúan konstatáltuk, hogy igazából csak külcsín tekintetében beszélhetünk számottevő fejlődésről. Ettől persze még az Underworld egy hangulatos, kihívást jelentő játék, amiben megvan a sorozatra jellemző nagybetűs felfedezés-élmény, csak mindezt – kicsit csúnyábban ugyan –, de láttuk már az előző két epizódban is.





A motorozást leszámítva bármilyen helyzetben lövöldözhetünk, így a denevérek már nem sok vizet zavarnak...





RÉGI LARA ÚJ KÖNTÖSBEN

„Meztelen keblek és Darth Vader, mint játszható karakter" – ezeken kívül talán minden mást ígértek a fejlesztők erre a felvonásra, kezdve a többszörösére növelt játéktértől, a mozgásra kiható, dinamikus időjárási rendszeren át a teljesen átalakítható, illetőleg lerombolható pályákig. Nos, jelentem, bármilyen figyelmesen is játszottam végig az Underworldöt, ezeknek nyomát sem láttam. Akrobatikus képességeinkben sem találtam komolyabb változást a korábbi részekhez képest, bár igaz, az Underworldben összesítették a korábbi két rész minden valamire való lehetőségét, így ezúttal ismét tudunk csáklyázni és Tarzant megszégyenítő módon himbálózni, a gránátok és a régi, bevált fegyverek is visszatértek a Legendből, sőt, motorunkat sem csupán az átvezetők során csodálhatjuk meg. Minden más maradt a régiben, Lara tehát ha kell falrólfalra ugrándozik, rudakat mászik meg, köveken csimpaszkodik vagy szegélyeken függeszkedik, és bár mindezeket tovább finomított és kicsit –fel is gyorsított mozgásanimációval teszi, semmi jelentős fejlődést nem mutat fel, hacsak azt nem vesszük ide, hogy most már függeszkedés, mászás közben is lehet lőni. Apró újítás, hogy pár alkalommal mi illeszthetünk rövid rudakat a sziklák kisebb üregeibe, ezáltal új utakat létrehozva magunknak, de ilyen csak legfeljebb egy-két alkalommal fordul elő pályánként, és olyankor is teljesen egyértelmű mindig a megoldás: ebből az ötletből pedig jóval többet is ki lehetett volna hozni.

A Legend után örömmel konstatáltam, hogy kétkerekűnk ezúttal nem csak teljesen különálló üldözős részek járműveként szolgál, hanem a konkrét játéktér szerves részét képezi, azaz ugyanott használhatjuk, ahol ugrándozunk, sőt, ezúttal több funkcióval is bír. Fegyverként használva akár el is csaphatjuk vele ellenfeleinket, addig elérhetetlen helyekre ugrathatunk át, sőt, még feladványmegoldásnál is használ vehetjük, ha nem sebességét, hanem tekintélyes súlyát használjuk ki. Külön tetszett, hogy ezek a motorozós részek ezúttal nincsenek annyira különválasztva a játék másik két fő játékelemétől, az ugrándozástól és a harctól, valamint hogy a lövöldözős és csimpaszkodós részek sincsenek annyira elkülönítve egymástól, hanem gyakran váltogatva követik egymást.

Újabb kalandok

A Microsoft megkereste az Eidost, valami titkos úton (azért tippelni lehet...) meggyőzték őket, hogy exkluzív minikalandokat készítsenek az X360-as Underworldhöz.

Elvileg még idén érkezik a Beneath the Ashes, egy új helyszínnel, és valamikor jövő év elején a Lara's Shadow, új főszereplővel.

Ha ez még mindig nem lenne elég, két ingyenes – továbbra is 360-exkluzív – új ruhácskát is kapunk, ezeket egy kanadai divatfesztiválon választotta ki a zsűri, illetve a nagyközönség.

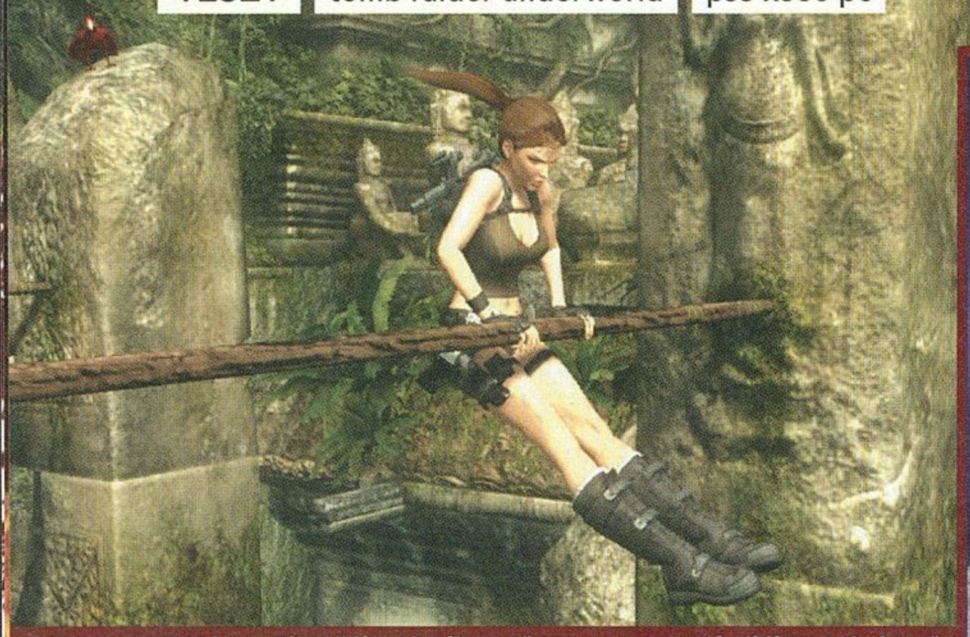
Larának kétségkívül ez az eddigi leglátványosabb kalandja, de ezen túl bizony nem sokat fejlődött...

FÜSTÖLGŐ PUSKACSÖVEK ÉS VILLÁMSZÓRÁS

A Tomb Raiderek harcrendszere, illetve mesterséges intelligenciája eddig a sorozat egyik leggyengébb láncszemét képezték – egy fél méteres sziklára felállva vígan lepuffanthattuk az alattunk tehetetlenül téblábolό vadállatokat. Nos, ezúttal nem vagyunk biztonságban csak a tényleg nagy magasságokban – sőt, a falon mászó sárkánygyíkoktól ott még sem – emberi ellenfeleink pedig egész okosan keresnek vagy váltogatnak fedezéket. Ennek ellenére hála gránátjainknak, valamint gyilkolással feltölthető adrenalintámadásunknak továbbra sem jelent igazi kihívást a játék ezen része. A tereptárgyak körül oldalazva, ugrándozva még mindig elég könnyen kitérhetünk a golyók és harapások elől –, a nehéz fokozat ellenére talán ha két-három alkalommal sikerült vadállatok martalékává válnom, mikor szűkebb helyen támadtak rám. Pályakezdés előtt ugyan kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus mordályt végtelen tárral bíró pisztolyaink mellé, az alig négy-öt alternatíva bármelyikével elég könnyű dolgunk lesz. Azt pedig tényleg nem értem, ha már egyszer sikerült kicsit izgalmasabbá tenni a harcot, az utolsó két



Ne csak a búvárruhára koncentrálj, vedd észre a háttérben himbálózó krákencsápot is!





Még az Olimpiákon is elismerő tapsot aratna a hajlékony régésznő akrobatikus teljesítménye

pályán miért kell mindent tönkrevágni egy villámeregető baltával, ami minden más megoldást eleve teljesen feleslegessé tesz.

A játék kihívás részével amúgy sem voltam igazán megelégedve. A régi TR-ek milliméterre kicentizett ugrásai már rég a múlt ködébe vesznek: igen erős rásegítést kapunk minden egyes akrobatikus résznél. Ha túlfutunk egy szegélyen elrugaszkodás előtt, Lara ügyesen megkapaszkodik, ráadásul elég csak nagyjából belőnünk az irányt, adott esetben akár az alig talpalatnyi pózna tetején is tökéletesen fogunk landolni, nem tudunk rajta még csak „túlugrani" sem. Ebből következően a kihívást tulajdonképpen „csak" a tovább vezető út megtalálása jelenti, ha egyszer az megvan, a megvalósítással már ritkán lesz gondunk.

Ami igazán kiemeli az Undarworldöt a többi TR rész közül, az tényleg fantasztikus audiovizualitás és a remek pályatervezés. A hat nagy helyszín három teljesen eltérő környezete – katakombák, trópusi vidék és a jégvilágok – mindegyike eszméletlenül gyönyörű megvalósítást kapott. A textúrák tűélesek mindenhol és hatalmas tereket, tájakat láthatunk be: tényleg megbabonázó, mekkora gigantikus oszlopokat, szobrokat hódíthatunk meg. A képi világ talán az Uncharted külcsínére hajaz leginkább, a felületek egyfajta furcsa, ezüstös csillogásának is köszönhetően tényleg roppant megkapó. Az olyan apróságok, mint hogy Lara a fák, bokrok ágait dühösen félretaszítja ha túl közel megyünk hozzájuk, vagy az érkeztünkkor felreppenő papagájok, a gyönyörűen hullámzó, valódi élővilággal bíró vizek teljesen élővé is varázsolják a környezetet. A játék zenei részéről is csak hasonló szuperlatívuszokban lehet megemlékezni: a dinamikusan változó, gyönyörű nagyzenekari művek tökéletes párosítást nyújtanak minden egyes helyszínhez és akcióhoz. Külön öröm, hogy végre valahára nem csak egy-két percre, a kulcsfontosságú jeleneteknél csendülnek fel gyönyörű dallamok, hanem a játék egésze alatt hallgathatjuk a síppal és egyéb, a misztikus tájakhoz, történethez illő hangszerekke megtámogatott egyedi aláfestést.

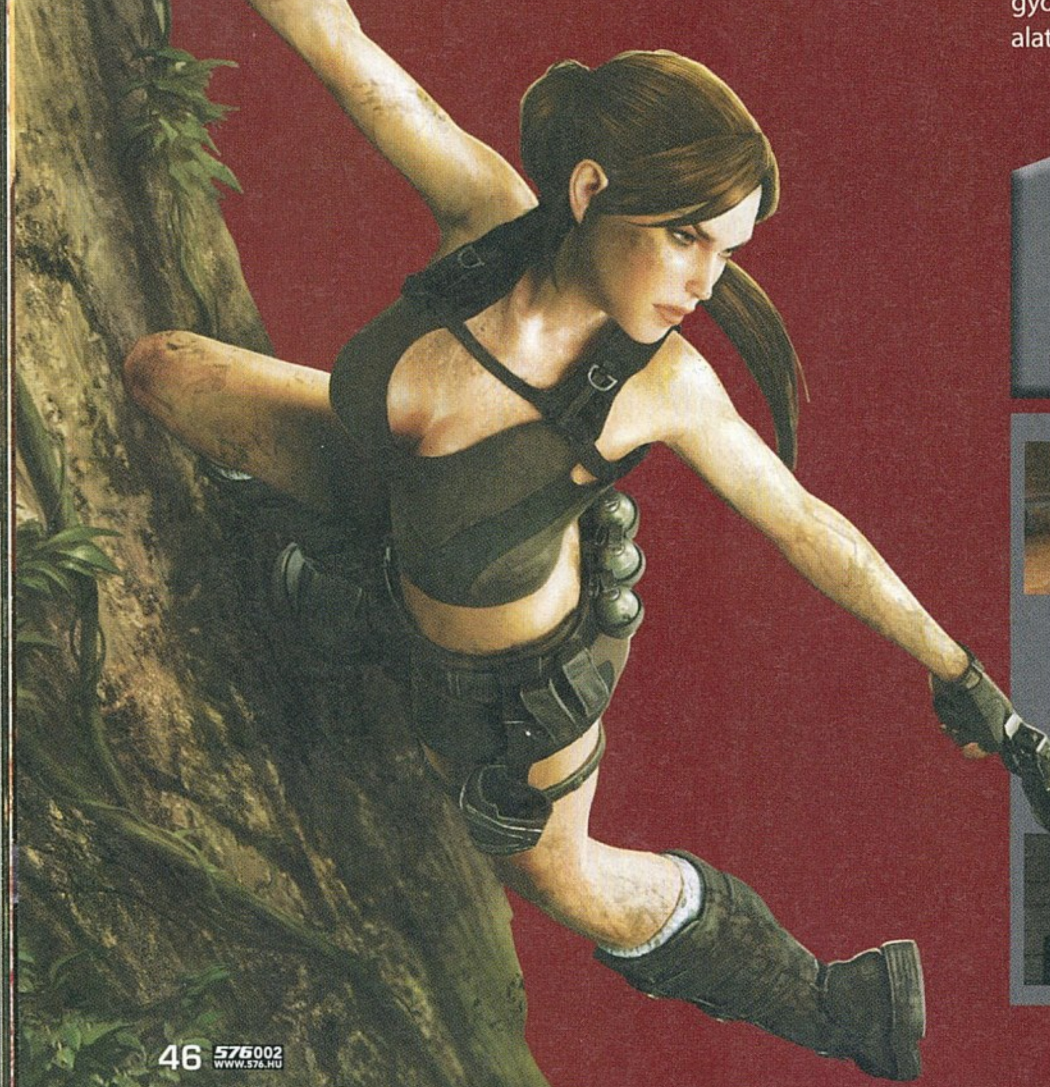
A környezeti hangokkal már ennyire nem voltam megelégedve, kissé szegényesek voltak – nyögés, madárcsicsergés, vízcsobgás, semmi több –, valamint a középszerű szinkronszínész-gárdát is nagyon ideje lenne már lecserélni így három rész után.

A fantasztikus megvalósítás némiképpen feledteti velünk, hogy a belbecset tekintve nem történt komolyabb előrelépés. Ennyire fantasztikus tájakon bandukolva szinte már újszerűen hat a Tomb Raiderek bevett játékmenete. A feladványok, továbbvezető ösvények, utak megtalálása a Tomb Raider-fanatikusok számára nem fog különösebb kihívással bírni: néha kell csak egy-két percre megállnunk, alaposan körbenéznünk és elmerengenünk, most akkor merre és hogya is kéne tovább menni. Ha figyelmesen, szegélyeket és kiálló köveket vizslató tekintettel körbenézünk, akkor csak önnön vakságunka hibáztathatjuk, ha elakadnánk, a megoldás ugyanis egyik alkalommal sincs különösebben elrejtve – talán ha három-négy helyen nem egyértelmű a hogyan és merre tovább kérdése. Az igazi kihívást kereső játékosoknak viszont ezúttal kívánok sok szerencsét és végtelen kitartást a játékban elszórt nem kevesebb, mint 179 bónusztárgy megtalá-

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

PS3-on és Xbox 360-on egyaránt gyönyörű tájakon kalandozhatunk, bár alkalmankénti enyhe belassulás tapasztalható mindkét konzolon. Kicsit az Xbox 360 felé billenti a mérleg nyelvét, hogy a Microsoft konzolján egész ötletes achievementeket sikerült belezsúfolni a játékba, a trófeákat viszont nem támogatja az Underworld, így pedig nincs túl nagy késztetés a 179 kegytárgy begyűjtésére, vagy újrajátszásra. PC-n ugyanazt kapjuk, az átlagosnál kicsit magasabb gépigénnyel, viszont magyar feliratokkal! A Wii- és a PS2-verziókat egy külön fejlesztőcsapat készítette, és bár a fejtörők nagy részét átemelték a nagytestvérektől, itt azért jelentősen kisebb területeken és jóval csúnyább környezetben kalandozhatunk, már pedig a gyönyörű külső az egyik fő vonzereje az Underworldnek. Bár a Wii verzióban van pár nunchackut kihasználó apróbb új feladvány, ezek mind borzasztó egyszerűek.



Lara Croft legjobb pillanatai

Lara nem véletlenül vált nemzetközi szupersztárrá: egycsapásra forradalmasította az akciójátékok világát, és persze főszereplője sem egy mindennapi lányka...



TOMB RAIDER 1
A forradalom, a szögletes mellek, a hihetetlen hangulat, maga a csoda!

TOMB RAIDER 4
A TR4 a sorozat legizgalmasabb tagja volt, remek pályákkal.





TR LEGEND
Sok csalódás után a megváltás – az új fejlesztő a régi receptet tökéletesítette.

Lara Croft leggyengébb pillanatai

A hatalmas bevételek következtében az Eidos óriási erővel kezdte meg az egyre gázabb folytatások gyártását. Innováció nuku, a karrier a földbe állt.

TR ANGEL OF DARKNESS
Férfi karakter egy Tomb Raiderben?! Nooormális?!





TR MOVIE 2
A második filmet már Angelina Jolie csodateste sem tudta megmenteni.

TR THE ACTION ADVENTURE
Interaktív DVD az Angel of Darkness sztorijával? Pfujj!



Lara receptje



A HANG
2006-ban, a Tomb Raider megújulásakor nem csak a Core Design csapatát rúgták ki páros lábbal, de az addigi szinkronszínész(nő)t is, Jonell Elliotot. A helyét azóta az angol születésű, amúgy tévésorozatokban, kisebb filmekben és klipekben játszó Keeley Hawes vette át.



A TEST
Az angol tornászlánynak és modellnek, Alison Carrolnak minden testi adottsága megvan ahhoz, hogy felöltse Lara legendás szerelését.

A MOZGÁS
A fura nevű amerikai lány, az Olimpián is indult Heidi Moneymaker volt a motion-capture eljárások alanya, akit hajlékonysága miatt választottak ki. A hölgy ma már főként a filmezésből él, dublőrként alakított olyan filmekben, mint a Hancock, az új Star Trek, a Spider-Man 3, vagy épp a Világok harca.



lásához, a kevesebb feláldozható/kitéphető hajjal rendelkezők pedig megelégedhetnek a hat kegytárgy összegyűjtésével – bár ezek megszerzése sem egyszerű feladat annak ellenére, hogy az első végigjátszás után már nem kell a feladványokkal és ellenfelekkel tovább vesződnünk, minden út nyitva áll előttünk.

A dicséretek után muszáj kitérnem a játék kisebb-nagyobb konkrét hibáira is. A legidegesítőbb immár meg sem tudom számolni, hányadik TR epizód óta, hogy rengeteg szegélyre, dobozra, sziklára egyszerűen képtelenek vagyunk felugrani, megkapaszkodni benne. Ha a készítők úgy gondolták, hogy egy adott, akár csak a legkisebb, legsimább sziklára nincs szükségünk a továbbjutás, felfedezés érdekében, akkor azt nem tudjuk megmászni, külsőleg hiába néz ki ugyanúgy, mint bármelyik korábban megmászott objektum. Hihetetlen, hogy egy felfedezésre építő játékban ezt a problémát évek óta nem tudják megoldani, és főleg hihetetlen, hogy egy évvel az ilyen téren példát mutató Assassin's Creed után teszik ezt! Ráadásul egyes helyeken, ha túl közel megyünk a falakhoz, sziklákhoz, Lara beleakad pár másodpercre, és teljesen mozgásképtelenné válik, néhány „alaktalan" szoborra pedig egyszerűen nem tudunk ráesni, azokat képtelen lekezelni a program. Az autosave rendszer alapvetően ugyan jól működik, a percenkénti mentés gyakran nyújt nagy segítséget, de néha-néha igazi istencsapása is tud lenni. Példának okáért halálunk esetén nem a továbbúthoz legközelebbi mentési pontra dob vissza, hanem ahhoz, amin a legutóbb áthaladtunk, vagy ami a legközelebb van legutóbbi elpatkolásunkhoz. Ez gyakran elég megtévesztő is lehet, mikor épp a továbbjutást keressük. Ráadásul velem olyan is előfordult, hogy egy esés vagy savas tónak köszönhetően pont sikerült elhaláloznom az egyik autosave elérésekor, így visszatöltéskor ismét csak Lara haláltusájának lehettem szemtanúja, és kezdhettem elölről az egész pályarészt.



A hibák és a beígért újítások elmaradása ellenére azt kell mondanom, csaknem minden egyes percét élveztem az új Lara kalandnak. Ha szőrös szívűek szeretnénk lenni, akkor ugyan odadörgölhetjük a kisasszony orra alá, hogy három rész alatt sem volt képes annyit változni, mint Perzsia hercege egy felvonás alatt, és hogy az Underworld megint csak egyfajta „biztonsági folytatás" lett a Crystal Dynamics részéről. Nem akartak semmiben sem kockáztatni, csupán korrekt iparos munkával összehoztak egy 2008-as grafikai szintre emelt klasszikus Tomb Raider részt. Az pedig, hogy ez manapság elég-e az üdvösséghez, döntsétek el ti. ■

576 értékelés

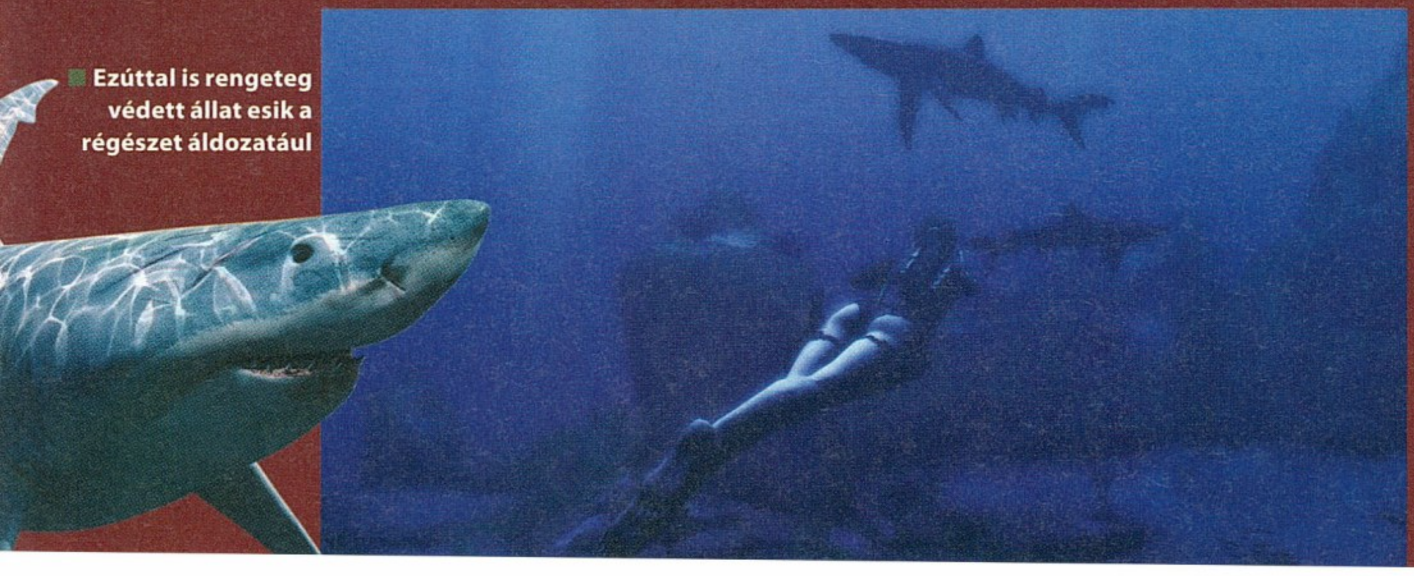
720p / 1080i, dd 5.1

	(skála 1–5)
grafika	5
játszhatóság	5
szavatosság	3
zene/hang	4

VÉLEMÉNY

Sokadszori klasszikus Tomb Raider, gyönyörű audiovizualitással, fantasztikus pályadesignnal, de semmi eget rengető újdonsággal és pár idegesítő apró hibával.

greg5 **8.0**



Ezúttal is rengeteg védett állat esik a régészet áldozatául



SONIC UNLEASHED

ALAPOZÓ Sonic visszatér, megint fut, de ezúttal néha lelassul, és rohanás helyett ökleivel o meg a feladatokat. Furcsa recept, furcsa megvalósítás – a régi aranykor megint nem tért vis



adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **sonic team**
platform **ps3, x360, wii, ps2**
megjelenés **nov. 18.**
multiplayer **nincs**

Tesztünk tárgya hosszú múltra tekint vissza. Már 2005-ben hozzáláttak a két nextgen gép alatt futó Hedgehog Engine készítésének, sőt nem sokkal be is jegyezték az új rész címét, ami akkor még a hangzatos Sonic World Adventure név volt. Nem titkoltan az a szándék állt a dolog háta mögött, hogy a patinás Adventure szériát folytassák, illetve visszahozzák a régi Sonic-dicsfényt. A siker érdekében a Sonic Team régi tagjait is visszacsalogatták egy rész erejéig, többek között Yoshihisa Hashimotót is, aki már kezdek kezdetekor, a Megadrive-os időkben is részt vett a Sonic-gyár munkálataiban. A játékról aztán csak 2008 év elején hullott le a lepel, egy bombasztikus videó formájában. Mindenki elismerően csettintett a rövid videó láttán, mivel az arra mutatott, hogy bizony itt újra visszatér az eredeti Sonic-érzés, ami az utóbbi időkben bizony csak a DS-es Sonic Rush-ban sikerült tető alá hozni. Aztán jött egy újabb trailer és egy hatalmas csalódás. Sonic-ot, már lassú, csapkodós vérsünkként láttuk viszont. A játék végül is megjelent, és csak Japánban tartotta meg a project eredeti címét, ami sajnos már sejtetett valamit…

A száguldozós részek nagyszerűek, de a vérsünös csapkodások borzalmasak lettek – különösen PS3-on és X360-on...

SONIC VISSZATÉR!

Indításkor egy iszonyatosan látványos renderelt videó fogadja a játékost, ami nagy vonalakban elénk is tárja a mese háttértörténetét. Komolyan mondom, ilyen minőségű videót még a Square Enixnél is ritkán látni – persze a rendezés és a drámaiság már nem olyan komoly. A kaland elején Sonic a szokásos módon, Dr. Eggman után ered, pontosabban annak űrbázisáig követi azt. Robotnik hatalmas robotseregét elpusztítva, Super Sonic formájában próbálja megállítani a gazt, zonban a 300-as IQ-val rendelkező zseni tőrbe csalta sününket. Hatalmas fénysugár fegyverével elollózza a csapdába esett Sonic káoszsmaragdjait, és kivonja belőlük az éltető energiát. A kiszabadított erővel darabokra szakította a Földet, valamint ezzel együtt felébresztett egy hatalmas szörnyeteget, a sötét Gaiát. Az erős sugárzás, valamint a káoszsmaragdokból kiszabadított energia nem várt hatással volt Sonic-ra nézve is. Elcsúfította testét, illetve vérsünné alakította őt. Később Sonic visszajutva a földre, felfedezi, hogy teste a nap felkelése után újra a régi, és csak este kísért a csúf valója. Közben számos barátra lel. Többek között egy új belépő Chip, illetve a rég ismert Tails és Amy Rose is segítségünkre lesz a világ regenerálódásában és a káoszkövek energiájának visszaállításában. Innen indu a kaland, amelyben többek között Dr. Eggman megfékezése a cél.

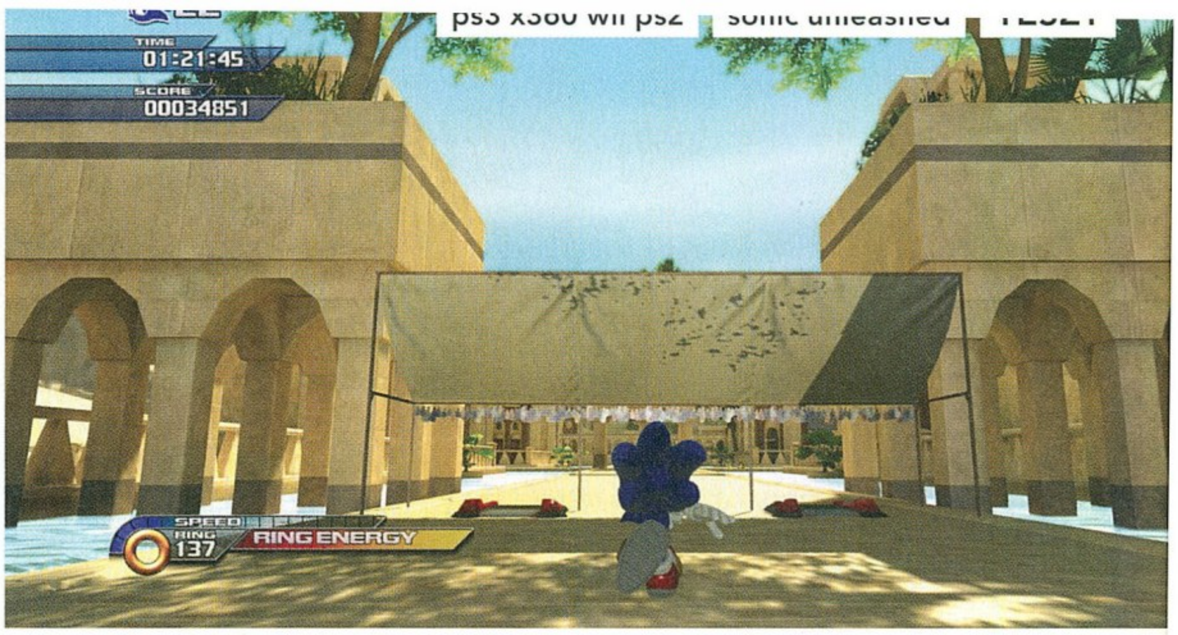


KALANDRA FEL!

Mielőtt rátérnék a játékmenetre, meg kell említenem, hogy a játékot két külön csapat készítette a Sonic Teamen belül, így némileg két eltérő játékról beszélhetünk. Egyrészt adott a Hedgehog motorral dübörgő PS3/X360-as változat, valamint az előző generációban megszokott, és számos játékban bevált engine-t használó Wii/PS2-es verzió. Történetben és a világok tekintetében megegyeznek, csak a







játékmenetben és a pályadesignban, illetve természetesen látványvilágban van némi eltérés, amikre, ahol kell, külön ki fogok térni. Sonic Unleashed két külön játékmódra fókuszál. Egyszer adott a megszokott rohanós nappali pályák, illetve a jóval lassabb vérsünös, éjszakai missziók.

Minden pálya külön kontinensen játszódik, valamint mindegyike a valóságban is létező városokon alapszik. A nextgen változatban a játékos szabadon tudja változtatni a nappali és éjszakai napszakokat, míg a másik két változatnál az idő automatikusan változik. Nappali pályákon a sebesség van a középpontban, ahol egyszerre van keverve a 2 D-s és a 3 D-s megjelenítés és játékmenet, éjszaka pedig a gyepálás, kis ugrándozással körítve. Az előbbi a Megadrive-os platform érát hozza vissza, azaz oldalra haladva, egy síkban futunk ezerrel, közben szeljük a hurkokat. Ekkor a hőskorra emlékeztető módon, térben nem tudunk mozogni, csak előre és hátra, akármerre is mutat a kamera. A háromdimenziós részek a DC-s korszakot elevenítik fel, bár annál jóval ízlésesebben és barátságosabban van tálalva minden. Ha anno az Adventures futkosós részei alatt úgy érezted, hogy az agyadban van az adrenalin, valamint játék közben szinte a hajad is lobogott, akkor most garantált az akut infarktus. Alapból kábé háromszor gyorsabb a játékmenet, sőt erre még kedved szerint rá is turbózhatsz.

A Sonic Rushban bevezetett „Sonic Boost" is az egyike azoknak az újításoknak, amik nagyban megdobják a játékmenetet. Segítségével gyorsíthatsz, illetve az ellenfeleidet is eltakaríthatod az utadból. Ez a turbózási mechanizmust nem használhatod a végtelenségig, azaz korlátozott számban áll rendelkezésedre. Ebben a tekintetben is némileg eltér a két változat. A nextgen verziónál egy gyűrűmérő óra mutatja a mennyiségét – ezt a gyűrűk felszedésével, tudod újratölteni. PS2-n és Wii-n ez egy picit pofásabb lett. Ezeknél rácsok mutatják a feltöltési szintet. Újratöltése a gyűrűk felszedése mellett, az egyszerre láncokban elpusztított több ellenféllel, valamint a pályán történő farolás is lehet. Egyébként, ha már megemlítettem, újdonság a játékmenetben az imént említett farolás, amelynek hála, nem kell a süninknek lassítania a kanyarokban. Újítás még a „Quick Step" funkció is. Ezáltal könnyen ki tudunk szökkeni jobbra vagy balra, így gyorsan ki tudjuk kerülni a hirtelen felbukkanó akadályokat. A korábbi részekben bevezetett falra ugrálós mechanizmus, illetve a nekiugrós célkövetős süngolyó sem maradt ki.

A nappali pályák halál izgalmasak és hangulatosak. Végig fütyüljük a játék dallamait, sikítozunk közben, szóval tökéletes, úgyahogy van. Tetőzi a hangulatot az újrajátszási faktor, mivel a játék kiértékeli teljesítményünket, és újra és újra nekieshetünk az adott misszióknak a jobb eredmény érdekében. Itt simán tízpont-közeli lenne a játék. Aztán megismerjük az éjszakai missziókat. Ekkor a játékmenet lelassul, Sonic szőrös vérsünné válik, ami robosztusabb mozgással bír, erősebb, és a végtagjai is megnyúlnak. Nincsen rohanás, helyette egy Crash-szerű közepes platformjátékot kapunk, ahol az ellenfeleket kell püfölni, valamint Prince of Persia stílusban platformokon kell ugrálni. Színesítik a játékmenetet az ötletes kombóláncok a harcban, és megpróbálják színesíteni az RPG-elemek: Sonic fejlődése.

A vérsünös rész annyira vérszegény és dögunalmas, hogy nagyban lehúzza a játékot. Tele van buta hibákkal, rondább a grafika, a Hedgehog Engine is beszaggat számtalanszor itt, sőt a nextgen változatoknál a kamera is rángat sokszor. A Wii/PS2 változatoknál valamelyest jobban sikerült ez a mód, bár ők sajnos háromszor annyi ilyen pályát kaptak. Wii-n itt az irányítás botrányos lett, de szerencsére adott a klasszikus vagy a GC-kontroller használatának lehetősége is – ezt használjátok ki! A pályákat egyébként városok kötik össze, ahol emberekkel beszélve tudjuk megnyitni az új utakat. PS3/X360-nál ez interaktív, azaz megannyi kóborlással jár, ami még inkább dögunalom, így még ront a helyzeten. A PS2/Wii változatnál szerencsére ezt menüből vezéreljük. A játék közben egyébként Hold és Nap korongokat is gyűjtünk, ami a nextgen változatoknál fontos – és még tovább frusztrál minket, mivel ezek nélkül nem nyílnak meg új és új pályarészek, világok.

LÁTVÁNY, HANGOK, KONKLÚZIÓ

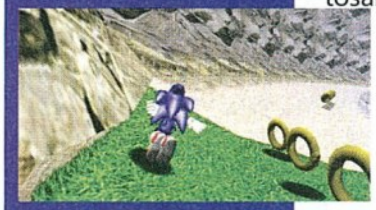
A játék a nappali pályákon kimondhatatlanul álomszép, főleg a nextgen változatoknál. Hihetetlenül kidolgozott minden – majd', mint egy Pixar-film. A Wii- és PS2- tulajok sem panaszkodhat, mert az ő változatuk is elismerésre méltó. A játék egyébként vegyes érzéseket kelt bennem. A nappali pályák tökéletesek, rengeteg extra tárgy gyűjthető rajtuk, számos eltérő útvonal adott, de aztán jönnek a szánalmas Werehog szintek. És amit nem mondtam: öt perc nappali pályára, fél óra esti jut. Talán legközelebb csak az előbbi részeket erőltetik... ■

Sonic toplista

Következzen három kedvenc Sonic játékunk. Nagy kár, hogy a legújabb is sok-sok éves már, a Sonic Team összeszedhetné magát...



SONIC THE HEDGEHOG 3
Az első klasszikus volt, a második feljavult, de a hármas az igazi.



SONIC ADVENTURE
Bár a sok haverját nem bírtuk a sünnek, a játék nagy része remek volt.



SONIC RUSH ADVENTURE
Senki nem gondolta volna, de a DS-es rész mestermunka lett.

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

A Wii-verzió sikerült a legjobban, hisz a játékmenete jobb lett, mint a nextgen verzióknak, de PS2-es társát is felülmúlja, mégpedig technikai megvalósítás terén. Itt van szélesvásznú kép, nincs szaggatás – ennél jobb egyenlet nem is kellhet. Még effektek terén is plusz munka fekszik a Wii-verzióban, van benne egy kis bump-mapping, remek tükröződések, szóval ha minden konzolod van, hajrá Wii!





576 értékelés

480p (ps2, wii) 720p, dd 5.1 (ps3, x360)

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Wii/PS2-verzió hangyányit jobb, nextgenen a bűnrossz vérsün-epizódot többet rontanak a programon. Sonic fusson, ne birkózzon, legyen ez ezentúl a recept!

kenny **7.0**



adatlap
kiadó **square enix**
fejlesztő **square team 02.**
platform **x360**
megjelenés **nov. 20.**
multiplayer **nincs**

THE LAST REMNANT

ALAPOZÓ „RPG az egész világnak" – hangzik a Square propagandaszövege, ami azért megtévesztő egy kicsit. Persze, mindenhol egy időben jelent meg a játék, de ez bizony egy hardcore alkotás, valahol a stratégiák, szerepjátékok és akciójátékok metszetében.



Egy szimpla RPG ma már tök unalmasnak számít sokak szerint, szóval valamivel fel kell dobni az ezeréves receptet. A Mass Effect ezt akciódús harcokkal tette meg, a Fallout 3 a teljes szabadságot vetette be, a Last Remnant, illetve készítői pedig… hát, nem is igazán tudom egy szóban megfogalmazni, hogy mit tettek, de az biztos, hogy a játék nem egy szokványos alkotás. Van benne stratégia, soksok fejlődés, sőt, még apró akcióelemek is. Sajnos ez az elegy nem lett tökéletes, és hogy még jobban morogjon a cég játékait amúgy imádó cikkíró, még a technológiai megvalósítás is messze áll az ideálistól.

MARADÉKOK

Kezdjük azonban az elején, a világgal, a sztorival, hisz ezek azért a Square-től megszokott minőséget hozzák. Egy olyan világon járunk, amelyet a mágia ural, még közelebbről a Remnantok, azaz a régi korokból hátramaradt, nyers varázserővel feltöltött szobrok és tárgyak. Van köztük gigantikus, tornyok fölé magasodó sárkány, és kézben is fogható lőfegyvertől minden, de az a közös pontjuk, hogy ha egy ember magához köti valamelyiket, onnantól kezdve használhatja annak erejét. Ennek következtében a városok mind-mind egy ilyen ősi maradvány köré épülnek, és természetesen mindenki azon machinál, hogy miként is lehetne minél többet megkaparintania.

Mi természetesen nem ilyen szinten kapcsolódunk bele az eseményekbe, hanem a szokásos módon egy ifjú srácot irányítunk, aki csak a húgát keresi. Rush azért járja be keresztül és kasul a világot, mert Irinát elrabolták tőle, szüleire pedig nem számíthat, hiszen ők az Akadémián, a külvilágtól elzárva vizsgálgatják a Remnantok tudását, jellemzőit. Rush hamarosan összehaverkodik David Nassauval, Athum város márkijával, és innentől kezdve a politikai húzások és a személyes küldetés összefonódik, összekeveredik. Főként, miután kiderül, hogy Irina elrablása nem véletlen, és a világ sorsa hamarosan a kislány sorsával összenő. Merthogy megjelenik egy hódító keletről, aztán kiderül, hogy a szálakat egy hatalomvágyó fickó mozgatja nyugaton, mi pedig egyre újabb és újabb órákat ölünk a szálak felgöngyölítésébe, az igazság megismerésébe. Szerencsére a történet még a lassúcska, helyenként unalmasközeli átvezető jelenetek ellenére is magával ragadó, és a karakterek is kedvelhetőek – hatalmas felüdülés az előző Square Enix által gondozott játék, az Infinite Undiscovery gyűlöletesen undorító figurái után.

SEREGEK VEREKSZENEK

Természetesen, mivel japán szerepjátékról van szó, a harcnak is legalább akkora szerep jut, mint a történetnek, a fordulatoknak. Itt lép be a képbe a fentebb már említett stratégiai rész, és sajnos itt lépnek be az első hibák is. A nagy újítás az, hogy a csatákban nem csak néhány karakterünk vesz részt, hanem egész komoly szakaszok is. A játék végére már összesen öt, egyenként öt-öt tagból álló szakaszunk lesz. Őket egyetlen uniónak kezeli a játék, tehát az egyes karaktereknek nem tudunk különálló parancsokat kiadni, csak az egész brigádnak adhatunk egy vázlatos utasítást: támadj fegyverrel, vess be különleges attakokat, inkább varázsolj, vagy mondjuk gyógyítsd fel magad. Az egyes parancsok AP-t fogyasztanak, minél durvább egy adott manőver, annál többet, tehát lehet, hogy az igazán durva megmozdulások előtt érdemes pár körön át „ingyen" bevethető támadásokkal operálni, így feltankolni a durva kombókra.

A sztori, a világ, a karakterek a Square-hez méltó minőséget képviselik, de a játékmenet gyengébb let

A csaták fontos részét jelentik a kritikus támadások: néha (illetve meglepően gyakran) az attaknál lelassul a kép, és pár töredékmásodpercünk van lenyomni a



Ha kiadtuk a parancsainkat, előfordulhat, hogy egy-két percig nélkülünk zajlik a csata – ezt megszokni elég sokáig tart majd a hiperaktívabb játékosoknak…







A városokat ugyan nem lehet szabadon bejárni, de legalább eltévedni sem fogunk



képernyőn felvillanó gombot. Sikernél picivel nagyobbat sebzünk, de sokkal fontosabb, hogy egyrészt ezt a támadást nem lehet blokkolni, illetve mindenképpen egy másik karakterünk fog legközelebb támadni (a támadási sorrendet amúgy a sebesség tulajdonság határozza meg), ráadásul nála is lehetséges lesz a kritikus támadás. Ha tehát a kombó beindul, és később sem hibázunk, karaktereink az ellenfélnek lehetőséget nem adva verik végig a szörnyeket. Ugyan a Lost Odyssey is valami ilyet tudott, de itt azért jobban sült el a dolog…

Ugyan az adott parancsok AP-költsége látszik, és azt is megnézhetjük, hogy a parancs hatására az adott unió egyes karakterei mit fognak tenni, ezek fix dolgok, és szerintem teljesen véletlenszerűen váltakoznak. Lehet, hogy egy ugyanolyan ellenfél ellen ugyanaz a csapat egy másik csatában teljesen más opciókat kap. A legidegesítőbb az, amikor lenne bőven AP-nk, de egy adott ellenfél ellen abból csak nagyon keveset használhatunk fel – ráadásul minden indoklás nélkül, egyszerűen így dönt a játék. Szintén fontos dolog a csapatok elhelyezkedése a csatamezőn, mert ettől függ, hogy kit tudunk egy kör alatt elérni és megtámadni, vagy melyik ellenfelet fogjuk hátbatámadni – de itt is az a gáz, hogy erre józserivel semmilyen ráhatásunk nincs, csak sodródunk az árral, próbálunk reagálni az eseményekre. Nem lehet például egy csatából meglépni, hogy felgyógyítsuk magunkat, nem lehet elcsalni az ellenfeleket, nem lehet igazi taktikákat felépíteni. Már csak azért sem, mert hiába végez egy egységünk mondjuk már az első ütéssel az ellenfelével, a maradék katonák arra a körre kidőltek, semmit nem cselekedhetnek, akkor sem, ha mondjuk öt másik ellenség is betámadja az adott kommandót.

A dolgunk a legtöbbször tehát annyi, hogy a néhány csapatunknak kiadjuk a parancsokat (általában a legtöbb AP-t fogyasztó – azaz legerősebb – támadásokat), majd megnézzük, ahogy az embereink ezeket végrehajtják, és ha gáz van, akkor bevetünk egy gyógyítást. De itt is: a gyógyítás opció csak akkor jelenik meg, ha már kellőképpen levertek minket, tehát előre, a durva támadásokra felkészülendő nem tárazhatunk be sebkötözést. Ez egy elvileg taktikai harcrendszer, ahol viszont gyakorlatilag minden taktikázási lehetőséget kivettek a kezünkből.

ATHLUMI UNIÓ

Szerencsére azért ez az utolsó megállapítás nem teljesen igaz, mert a szakaszok összeállításának a feladata a mi vállunkat nyomja. Különféle bónuszokat adó





■ A pályán látható szörnyek közül mi választhatjuk ki, hogy melyikükkel (akár többel is egyszerre) akarjuk felvenni a harcot. Ez a rendszer sokkal jobb, mint a szimpla random küzdelmes megoldás...



formációkba rendezhetjük a csapatokat, és persze a végrehajtható támadások listája is attól függ, hogy kiket pakolunk be az egységbe. Ha nem rakunk be gyógyító varázslatok vagy gyógyitalok használatára képes karaktert, akkor bizony ott nem lesz regeneráció – igaz, mivel minden csatát maximumra erősödve kezdünk, ez is életképes taktika lehet, ha gyengébb szörnyek közt kell utat vágni. Az adott egység életerejét, AP-jét a benne levő tagok ilyen tulajdonságainak összege jelzi, a többi tulajdonságot (például támadóerő, sebesség vagy varázsvédelem) pedig átlagolással kapjuk meg.

A karakterek közt lesznek egyszerű katonák, illetve gyorsabban fejlődő, általunk jobban formálható vezérek is (ilyen Rush vagy David a már említettek közül, de a szörnyvadász céhből is vehetünk fel ilyen harcosokat). Nekik folyamatosan fejlődnek tulajdonságaik és fegyvereik (ehhez mondjuk néha lenyúlnak ezt-azt a zsákmányból), új képességeket tanulnak, és néha megkérdezik, hogy a fegyveres harc vagy a varázslatok irányába fejlődjenek-e. Az itt hozott döntések és a kezükbe adott fegyverek alapján kasztjuk is változhat, így katanával a kézben előbb-utóbb mindenkiből szamuráj válik, botot forgatva pedig esélyesebb a sámánság vagy a mágusi lét – igaz, olyan eszelős befolyása ennek a karakter képességeire azért nincs.

A karakterek fejlődését gyorsítja, ha sok-sok ellenfelet szünet nélkül (azaz úgy, hogy minket nem támadnak hátba és nem lépünk ki a világtérképre) halomra ölünk, így kis odafigyeléssel szinte minden csata után fejlődik néhány figuránk. Az egyik fegyvere erősödik, a másik új varázslatot tanul, a harmadiknak az életereje növekszik kicsit – de baromi jó érzés ez a folyamatos tápolódás.

Érdekes húzás, hogy szintek tulajdonképpen nincsenek a játékban, legalábbis mi azokat nem látjuk. Az egyre növekvő Battle Rank képességet azonban megfeleltethetjük ennek, hisz ettől függ, hogy egy, a pályán megtámadott ellenféltől a csatamezőn pontosan milyen ellenállást várhatunk. Alacsony Battle Rank esetén egy bogárból legfeljebb egy-két, kétfős brigád lesz, tíz órával és plusz húsz szint csataranggal később pedig már mondjuk hat, egyenként négyfős rovarkommandót kapunk, akik már mérgeznek és paralizálnak is.

A kihívást azonban mi is növelhetjük, hisz a timeshift néven futó idölassítással akár több ellenfelet is bejelölhetünk, hogy egyszerre küzdjünk meg velük (a rendszer hasonlít a Blue Dragonban látottakhoz). A több ellenfél behúzásával a zsákmány növekszik, ilyenkor sokkal valószínűbb például a szörnyek foglyul ejtése. Ez nem olyan izgalmas, mint gondolnánk, nem lehet például kiképezni, tenyészteni őket, csak az egyben eladás, vagy a komponensekért feldarabolás opciók közül választhatunk. Előbbi a pénzszerzés legfőbb módja (a komponensek szinte semmit nem érnek), utóbbi pedig az elképesztően össze-



tett tárgygyártási folyamatban lesz fontos – millió és millió szörnydarabból hozhatunk össze fegyvereket és egyéb cuccokat...

A fenti leírásból remélhetőleg egy hangulatos játék képe bontakozott ki, amelyet egy bonyolultnak tűnő, de a valóságban végtelenül egyszerű harcrendszerrel egészítettek ki. A grafika az Unreal 3 motor használata ellenére általában erős közepes – bár van néha egy-egy megdöbbentően szép helyszín vagy jelenet, a zene pedig a japán játékokban ma egyre gyakoribb megoldás szerint a gitárzúzásra, mintsem az éteri dallamokra épül. Egy gond azonban van: a játék teljesen érthetetlenül szaggat, meglepően sokat tölt, ráadásul a textúrákat eszelős késéssel hajlamos kipakolni minden csatában, minden új helyszínen, minden átvezető jelenetben. Utóbbit az installálás ugyan 90%-ban kiküszöböli, de ennek ellenére is idegesítő, hogy a japán fejlesztők egyszerűen nem képesek használni az Unreal motort. Objektíven nézve a Last Remnant legfeljebb a stílus, a japán RPG-k szerelmeseinek ajánlható, más egyszerűen túl unalmasnak tartja majd a harcokat, túl lassúnak a történetet, túl zavarónak a technikai bakikat. Ha azonban odavagy ezekért a játékokért, végig fogod küzdeni ezt is – ráadásul ez egy elég erős, negyven-ötven órás kaland, egy nagyszerű világban, remek karakterekkel. ■

KIS ÁLLATHATÁROZÓ



YAMA
A böszme nagy humanoid halak (?) a helyi barbárok: bazi nagy baltával járnak, egyszerűen gondolkoznak és kétséges helyzetben mindent szétvernek.



QSITIS
Laffogó fülekkel rendelkező hüllőlények, akik általában a mágikus tudományok terén képzik magukat. Ja, és rendkívül hülye mozdulatokkal futnak.



SOVANNI
Macskaemberek, az extremitások kedvéért négy karral és két lábbal. Az extra végtagokat általában csípőre téve vagy késeket szorongatva hasznosítják.



MITRA
Avagy Square-nyelven ezek a normál emberek, semmi extra vagy különleges képességgel – bár minden országban ők adják a királyt/márkit/grófot/bandavezért.

576 értékelés

720p / 1080i / dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

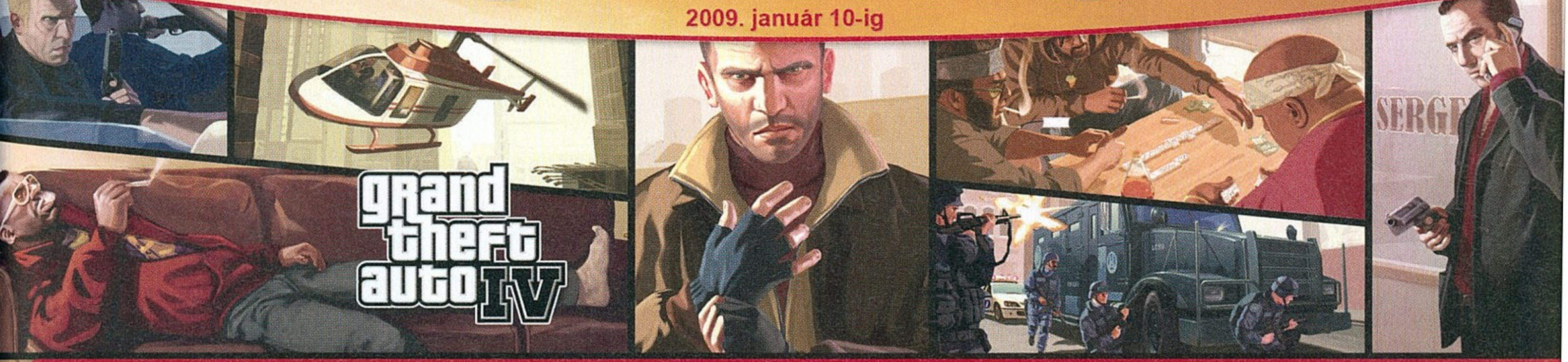
VÉLEMÉNY

Furcsa jószág ez a Last Remnant, és ezt nem a lehető legjobb értelemben mondom. Az akció, a stratégia és az RPG közti egyensúlyozás bizonytalanra sikerült. Kár, mert ez a világ megérdemelné a további felfedezést.

grath **7.0**

576 KByte üzletek akciós ajánlata

2009. január 10-ig



PC



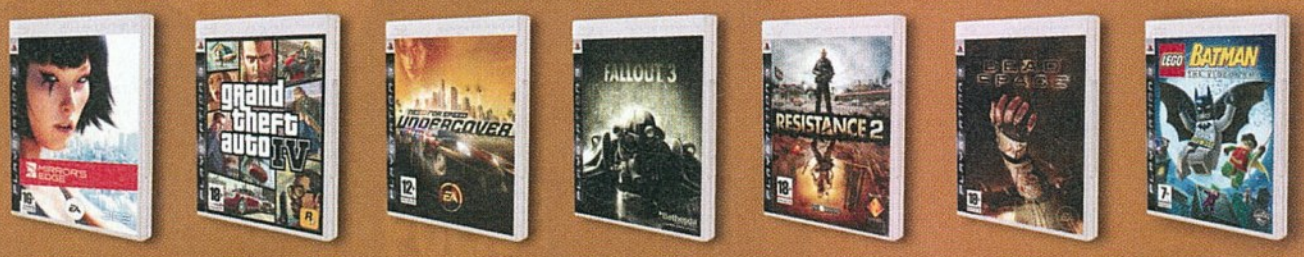
		kuponnal
Call of Duty 4 - Game Of The Year	12.999,-	11.999,-
The Witcher - Bővített kiadás	7.999,-	6.999,-
Crysis Warhead	6.999,-	5.999,-
Grand Theft Auto IV	11.999,-	10.999,-
Sims 2 - Duplán különleges kiadás	9.999,-	8.999,-
Left 4 Dead	11.999,-	10.999,-
NFS Undercover	11.999,-	10.999,-

PS2



Naruto Uzumaki 2	7.999,-	6.999,-
Call of Duty 5 - World at War	10.999,-	9.999,-
Ace Combat 5 - The Belkan War	4.999,-	3.999,-
LEGO Batman	7.999,-	6.999,-
Eyetoy Play Hero + kamera, kard	10.999,-	9.999,-
NFS Undercover	9.999,-	8.999,-
Moto GP 08	6.999,-	5.999,-

PS3



Mirror's Edge	14.999,-	13.999,-
Grand Theft Auto IV	14.999,-	13.999,-
NFS Undercover	14.999,-	13.999,-
Fallout 3	16.999,-	15.999,-
Resistance 2	16.999,-	15.999,-
Dead Space	14.999,-	13.999,-
LEGO Batman	12.999,-	11.999,-

XBOX 360



LEGO Batman	12.999,-	11.999,-
Grand Theft Auto IV	14.999,-	13.999,-
Mirror's Edge	14.999,-	13.999,-
Red Alert 3	14.999,-	13.999,-
Tomb Raider Underworld	14.999,-	13.999,-
Alone in the Dark	8.999,-	7.999,-
Banjo Kazooi	13.999,-	12.999,-

PSP



NFS Undercover	11.999,-	10.999,-
Ace Combat X	4.999,-	3.999,-
PSN Collection - Power	5.399,-	4.399,-
PSN Collection - Puzzle	5.399,-	4.399,-
Pro Evolution Soccer 2009	9.999,-	8.999,-
LEGO Batman	9.999,-	8.999,-
Midnight Club L.A. Remix	11.999,-	10.999,-

Wii NDS



Skate It	12.999,-	11.999
Boogie Superstar + mikrofon	12.999,-	11.999
Wii Music	13.999,-	12.999
Mysims Kingdom	12.999,-	11.999
Littlest Pet Shop - Jungle	9.999,-	8.999
Naruto Ninja Council 2	11.999,-	10.999
Mysims Kingdom	9.999,-	8.999

ÚJ ÜZLETET NYITUNK!

Kaposvár
(nyitás: 2009.04.02.)

internetes rendelés: www.576.hu

telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznap 8-16 óra között hívható)

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.	06 52 598 759
Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK.	06 56 344 478
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza	06 1 324 70 04
Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17
Westend Üzletközpont	06 1 238 75 76

576 KByte ÜZLETEK

A fenti játékokat az akciós kuponnal 1000 Ft kedvezménnyel bármelyik 576 KByte üzletben megvásárolhatod 2009. január 10-ig, vagy a készlet erejéig!
Az árváltoztatás jogát a Comgame 576 Kft. fenntartja.

A FELTÜNTETETT KEDVEZMÉNYT A KUPON LEADÁ-
SÁVAL LEHET ÉRVÉNYESÍTENI. A KUPON 1 TE
VÁSÁRLÁSÁRA ÉRVÉNYES 2009. JAN
ILLETVE A KÉSZLET EREJÉIG.

-1000 FT

MÁS AKCIÓVAL
VONHATÓ
A KE

LEFT 4 DEAD



adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **turtle rock és valve**
platform **pc, x360**
megjelenés **nov. 21.**
multiplayer **2-8**

ALAPOZÓ Jönnek a zombik. Vagy ellenkezel, és akkor shotgunnal kell megvédened magad, vagy beállsz közéjük, és akkor a shotgunosokat kell leverni. Végülis mindegy, a lényeg a hihetetlen koop élvezet!

Remény - nincs. Gyógymód? Nincs. Probléma? Nincs! Te hol leszel, ha kitör a zombiinvázió? Elrejtőzöl egy biztosnak hitt menedék mélyén, remélve, hogy nem talál rád az inváziós horda, imádkozva, hogy kihúzd addig, míg rendeződik a helyzet? Esetleg hősiesen fegyvert ragadsz és felveszed a harcot? A Valve pontosan ezt tette: a nagyon kalandos utat bejáró Left 4 Dead több évnyi vajúdás után végre beszáll az élőholtirtó bizniszbe. Nem is akárhogy, az eredetileg Half-Life 2 modnak induló, aztán alacsony költségvetésű mellékszálként futó L4D nagy és megvalósíthatatlan feladatot vállalt magára: létrehozni minden idők legjobb túlélő horror kooperatív shooterét, elhagyva a stílus összes főbb ismertetőjegyét, pusztán egyetlen dologra fókuszálva: az akcióra.

NINCS KEGYELEM

A Left 4 Deadban így tehát egy dologból sok van: harcból. Ráadásul formabontó küzdelem ez, ahogy maga a tálalás is az, L4D ugyanis nemes egyszerűséggel elfeledkezik a történetről. Nincs bonyolult narratíva, magát nagyon drámainak és érzelemdúsnak, videojáték korlátokat ledöntő giccsparádénak beharangozott tálalás. Nem fogsz megszakíthatatlan kötődést kialakítani egyetlen karakter iránt sem, nem fogsz negyedórákat üldögélni tétlenül, amíg a kamerabeállításokkal önnön művészvágyait kielégítő producer eléd nem rakja az álmát. A L4D 99 százaléka nem szól másról, mint a ravasz folyamatos lenyomásáról.

Ugyan kit érdekel az, hogy a teljes lakosságot átformáló titokzatos vírus honnan ered, hol tört ki a fertőzés, mik voltak az első jelei, vagy egyáltalán mi is folyik a háttérben. Miért is érdekelne ez téged, mikor szó szerint az életedért küzdesz – a L4D négy főszereplőt vonultat fel, de a karakterválasztás csupán formaság, hiszen képességeik pontosan ugyanazok. Mindegyikük egyetlen nagyobb fegyvert és egy robbanószert képes magával cipelni a kifogyhatatlan pisztolyon felül – vagyis embereket és nem szuperhérószokat, vagy szteroidokkal felduzzasztott muszkliharcosokat irányítasz. Nem vagy hős, nem fogod megmenteni a világot, maximum csak a saját és esetleg társaid irháját. Mást nem tehetsz, a túlerővel szemben egyedül csak a gyilkolás segíthet.

A L4D a multiplayer fókuszált, így egyedül szinte élvezhetetlen. Miért? Például mert rövid. Alsóhangon is egy, maximum két délután alatt végigvihető. Nem érdemes azonban erre gyúrni, vagy ezt szidni, a L4D nem mutat fel nagy összefüggő kampányt és a háttérben sem mozgat szövevényes szálakat. Ugyan nem vagy







hős, de három társaddal együtt főszereplő igen, méghozzá filmben – film, mert a L4D így hívja a négy kampányát. Konkrét sorrendet tartani különösebben nem kell, már alaphelyzetben mindegyiken végigrohanhatsz, feltéve, ha bírod szuflával. De ha nem a legkönnyebb nehézségi fokon játszol, nem fogod, a L4D ugyanis több ponton is meggátol ebben. Első körben például a csapatmunkával: abban a percben, mikor te vagy valaki más elszakad a csoporttól, halottnak is nyilvánítható – és vele együtt nagy eséllyel eltávozik az élők sorából a még két lábán járó összes társa is. A L4D ugyanis nehéz, az öt kisebb pályaszakaszra osztott kampányok során cakkumpakk másfélezer zombit hánysz majd kard-, vagy inkább shotgunvégre. Túlzásnak hangzik? Pedig egyáltalán nem az, a szűk folyosókon, a sötét sikátorokban, a lepukkant gyártelepeken, a köd uralta erdőben vagy a végtermékben úszó csatornában szó szerint tucatjával özönlenek majd az élőholtak. Özönlenek, mert a L4D szakít azzal az alapelvvel is, miszerint a zombik lassú, agyatlan lények, az élőholt táplálkozási lánc legalján elhelyezkedve. Itt nagyon nem ilyen tutyimutyik, sprintereket megszégyenítő sebességgel ugranak majd a torkodnak, méghozzá tízesével, szó szerint minden oldalról. Kifogy a muníciód? Nem bírod már őket a rettenetesen hasznos puskatusos ütlegeléssel sem távol tartani? Akkor bizony a földre kerülsz és még ott is ütnek, rúgnak – egyetlen esélyed feltápászkodni csak akkor lesz, mikor az egyik társad segít neked.

Rövid időn belül rájössz, hogy piszkosul hasznos az egyes szereplőket körbeölelő, még a falakon keresztül is látható aura szerepeltetése. Több funkcióval is rendelkezik: egyrészt mindig láthatod, hogy pontosan hol is vannak a többiek, másrészt a szín alapján azzal is tisztában leszel, hogy milyen egészségi állapotban vannak. Az életerő menedzselése mindennél fontosabb, a leharcolt társ nem csak a saját testi épségét, de az egész csapatot veszélyezteti, hisz lelassul, csak bicegve képes mozogni, vagyis ideális prédát jelent. A mesterséges intelligencia nagyon okos, mindig felszedi magának a gyógyító csomagot vagy az ideiglenes biztonságot nyújtó pirulát és ha kell, beveszi, vagy ha arról van szó gondolkodás nélkül átadja, akár neked is. Az önzetlenség kulcsfontosságú, a sebesültek ellátása nélkül záros határidőn belül elhalálozol.



[fent] A félreértések elkerülése végett ez egy kisebb zombiroham [jobbra] a zombik láthatóan nem használnak kézkrémet

Mindegy, hogy zombikat vagy túlélőket alakítunk-e, a koop élmény egészen fenomenális órákat biztosít mindenkinek!

Az élők sorából való kilépés azért nem megy olyan gyorsan: három alkalommal veszítheted el az egyensúlyod a földre kerülve, a negyedik már azonnali halált jelent. Azonnali, de nem teljesen végleges, az út közben elhulló túlélők idővel feltámadnak, a pálya bizonyos pontjain kiszabadíthatóak – a L4D nagyon stílszerűen oldja meg a kérdést, nem halottként, hanem eltűntként kezeli a szerencsétleneket. Ilyen pontból nem sok van, az első két kampány pályaszakaszai rövidek, de az egész ugyanazt a felépítést használja: A pontból kell eljutnod B-be, amely itt mint egy pánikszoba jelenik meg. Induláskor feltankolhatsz gyógyító csomagból, lőszerből, esetenként új fegyvert vehetsz fel. Itt csupán négy kategória 2-2 darabbal képviselteti magát: a kifogyhatatlan pisztoly mellett gépfegyvert, shotgunt vagy távcsöves puskát vehetsz fel, limitált lőszermennyiséggel. Ezt pótolni csak az említett pontokon lehet.

Trófeák

A játékból kiszedhető 1000 pont fele viszonylag könnyű kihívást nyújt. Ám vannak igazán kemény követelmények is, a játék teljes végigvitele extrém nehézségi szinten bizony izzasztó, de az igazán elkötelezettek biztos, hogy a Dead Rising tiszteletére beiktatott „Zombi népirtó" achievementet szemelik majd ki. Itt csupán egy dolgod van, kereken 53,595 zombit leszámolni – vagyis pontosan egyel többet, mint a Dead Risingban.!

A HARC MŰVÉSZETE

Invázió? Bizonyám, a monoton zombiirtás ugyanis rövidtávon kifulladna, így azt feldobni muszáj – például rövid, de nagyon intenzív harcokkal. A L4D nagyon egyszerűen kezeli a dolgot, bizonyos pályaszakaszokon kénytelen leszel egy gépet működtetni, liftre várni ésígytovább. Ez nem csak időt emészt fel, de a zaj az összes közelben ólálkodó zombit is odavonzza, ilyenkor pedig kő kövön nem marad, minden irányból, akár a falakat, a padlót vagy a tetőt is áttörve özönlenek az élőholtak. Kitartani ilyen szituációban csak és kizárólag megfelelő csapatmunkával lehet, nagyon hasznos lecövekelni a szoba sarkaiban,



A zseblámpa kitűnő eszköz a zombik felzavarására...

NYERD MEG! ZOMBIK OTTHONRA!

Az EA felajánlásában két darab Left 4 Deadet (PC-s verzió mindegyik) tudunk kisorsolni azok között, akik meg tudnak említeni legalább három olyan Half-Life (vagy Half-Life 2) modot, amelyek később kereskedelmi kiadást is megértek. Figyelem, nem kiegészítőket kérünk, és ugyanannak a modnak a különféle verziói sem számítanak! A válaszokat egy L4D tárggyal megturbózott emailben várjuk.

Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Határidő: 2009. január 05.





■ Ilyenkor sincs veszve minden, a haverok még felkelthetnek, de halál esetén is van remény az újjáéledésre!



■ Az ilyen nyugodt jelenetek általában csak az iszonyatos rohamokat előrejelző „altatások"

lefedve az összes lehetséges támadási szöget. Sérülni természetesen még így is fogsz, de talán megúszod az elhalálozást. Feltéve, ha útközben nem tűnik fel egy tank, vagy nem botlasz boszorkányba. Utóbbi különösen kegyetlen jószág, a saját mocskában térdepelő és közben folyamatosan zokogó nőszemélyt megzavarni nem ajánlott – ha valaki csöppet sem csendes önsanyargatásában megzavarja, azzal kiváltja a haragját, a boszi felkel a földről és egyetlen csapással a földre küldi a szerencsétlent. Ezt kikerülni csupán lopakodással, az alaphelyzetben folyamatosan világító zseblámpa lekapcsolásával lehet, már ha van rá lehetőség. Előfordul, hogy nem lesz, a Left 4 Dead ugyanis forradalmat csinál: nem fixen kezeli az ellenfelek pozícióját.

Az agyonszkriptelt és már az első végigjátszás alatt is lehulló álca mögé rejtett színjáték helyett a L4D a procedurális játékgenerálás elve mentén működik. Mit is jelent ez pontosan? Azt, hogy ugyan papíron a L4D rövid, az alig két délután alatt végigvihető négy kampány mégis végtelen szavatosságot nyújt, a zombik elhelyezése ugyanis játékról játékra változik. Vagyis két ugyanolyan élményben soha, egyetlen alkalommal sem lesz részed, mert nem csak a speciális és mobilis élőholtak, de az összes ellenfél is mindig máshová kerül, méghozzá annak függvényében, hogy milyen helyzetben van a csapat. Bemutatkozik az AI Direktor, vagyis a rendezői széket elfoglaló mesterséges intelligencia.

VIRTUÁLIS SPIELBERG

A rendező dinamikusan változtatja a felállást: figyelembe veszi, hogy a csapat mennyit harcolt eddig, mennyi lőszerrel és milyen típusú fegyverekkel rendelkezik. Ha nem ütköztél különösebb ellenállásba, akkor biztos lehetsz benne, hogy másodperceken belül vagy ötvenen akarják majd a véred venni. Ha már a halálodon vagy, akkor kapsz pár percnyi nyugalmat, míg úgy-ahogy magadhoz nem térsz. Időnként a rendező kegyetlen módba kapcsol – rádküldi az előbb említett boszorkányt, esetenként olyan helyre pakolva, hogy biztos ne úszd meg harc nélkül, a helyzetet súlyosbítandó pedig néha a tankot is a nyakadba akasztja. A tank a játék legerősebb szuperzombija, egy csapással is képes bárkit több méterrel arrébb repíteni, a törmeléket felkapva pedig bárkit ledönt a lábáról, ha pedig mind a négyen fekszetek, akkor kezdhetitek elölről az adott szakaszt. A direktor könyörtelen, de esetenként kalapot és kabátot vesz és távozik, hogy átadja a humán játékosoknak a stafétabotot.

A Left 4 Dead multicentrikus: mind a négy kampány végigvihető három másik baráttal. Nem csak, hogy végigvihető, de egyenesen kötelező is így küzdeni. A mesterséges intelligencia ugyan megbirkózik a feladattal, de a L4D ténylegesen a multiplayer köré lett építve, vagyis a botok szerepeltetése bemelegítés a nagy harc előtt. Az élmény szavakkal nehezen átadható, barátokkal vállvetve zombit irtani pazar élmény, amelyet az AI Direktor koronáz meg – a végtelen számú kombinációs lehetőség miatt soha, egyetlen alkalommal sem pereg le a szemed előtt két ugyanolyan szituáció, hiába statikusak a pályák. Ha valaki menet közben kiesne vagy pár percre eltűnne sincs probléma: helyét ilyenkor azonnal és gyakorlatilag láthatatlanul a gép veszi át, nem egyszer fordult elő az, hogy csak a kampány végén derült ki, hogy a társ bizony egy gép volt, mivel a kolléga épp a konyhában alkotott csodását. Feledhetetlen játékórák és életre szóló élmények, a Left 4 Dead tényleg toronymagasan az eddigi legjobb koop élményt nyújtja. De igazán brillírozni csak akkor tud, ha a három másik fő ismerős – ugyan a kifogástalanul működő szerverkereső másodpercek alatt talál éppen zajló játékot, ám a nagy számok törvénye itt is érvényesül, vagyis a több tízezer humán társ között sok olyan akad, aki nem csak, hogy nincs tisztában a tennivalókkal, de szórakozás címén képes a csapat összes tagját leméeszárolni, esetleg szabotálni a küldetést. Merthogy a golyók nem csak a zombikat, de a társakat is fogják, az agyatlan

Az AI direktor folyamatosan a teljesítményünkhöz, képességeinkhez igazítja a zombitámadások intenzitását és gyakoriságát



4 TIPP A TÚLÉLÉSHEZ

Ha egy boomer zárt térben hányt le, azonnal keress egy sarkot, vesd neki a hátad és lehetőleg guggolj le. Ne lőj esztelenül mindenre ami mozog, mert így a társaid találod el, inkább használd a puskatust.

Ne szakadj el a csapattól, ne játszd a hőst és ne rohanj előre. Ha megteszed, gyaníthatóan nem csak te, de az egész csapatnak vége, mert a magányos hunterek imádják az elcsatangolt prédákat.

Ha feltűnik a tank, a csapat szóródjon szét, ne adjatok neki esélyt, hogy egy ütéssel mindenkit ledöntsön a lábáról. Ólmot neki minden mennyiségben, lehetőleg fejmagasságban, biztos távolságból.

Ne legyél önző a gyógyítócsomagokat illetően. Ne tartogasd magadnak későbbre, ha van olyan csapattársad, aki már alig él akkor ne várj, míg eljutottok egy safe house-ig, inkább add át neki a nálad lévő kötszert.

4 TIPP A VADÁSZATHOZ

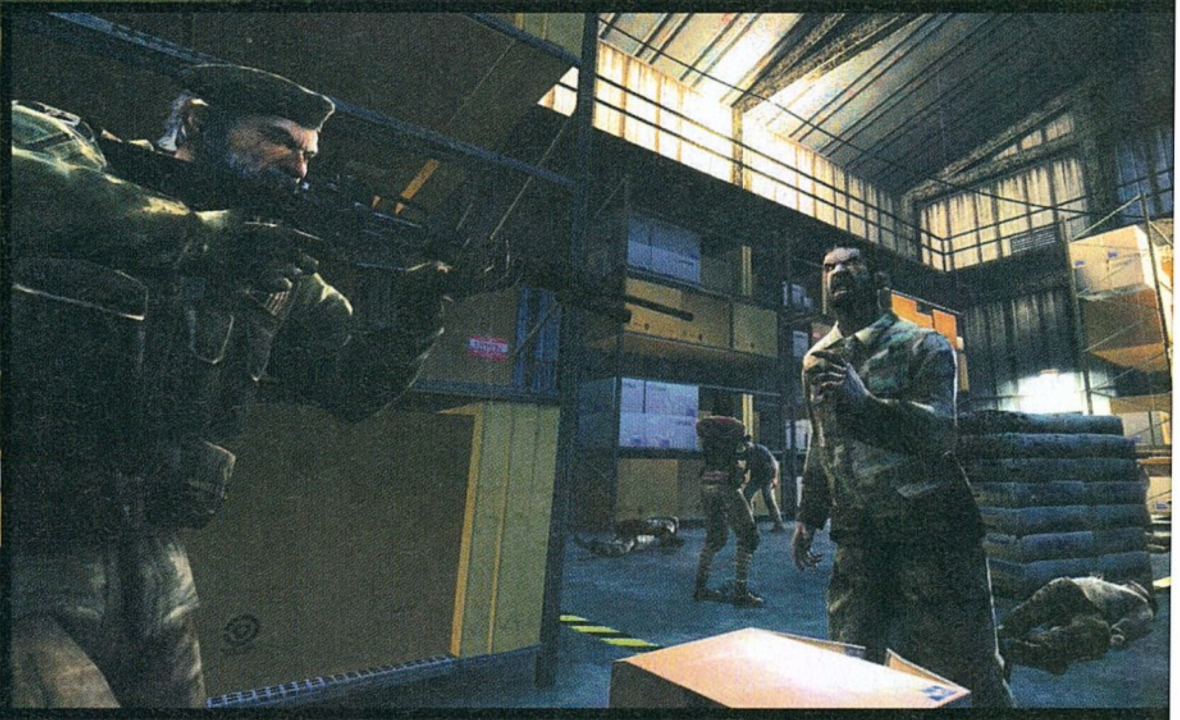
Hunterként ugyan sokat sebzel, de nincs sok esélyed a túlélésre ha nagy tömegben próbálsz harcolni. Várj egy elcsatangolt túlélőre, de még jobb, ha addig rejtve maradsz, míg a boomer le nem hány valakit.

Állítsatok csapdákat, használjátok ki a terepadottságokat. A smoker rejtőzzön el, kapjon el egy leszakadó túlélőt. A többiek a segítségére sietnek, de a szétszakadó csapa számtalan lehetőséget nyújt a támadásra...

Tankként ne rohanj bele eszetlenül a túlélők golyózáporába. Használd a másodlagos támadást, kapj fel hatalmas betondarabokat a földről és azokat hajítsd feléjük: ha sikerül mindenkit a földre küldeni, a siker garantált.

A boszorkány zombiként a legjobb lehetőséged. Próbálj meg hatalmas káoszt okozni a boszorkány közelében, mivel a megzavarodott túlélők a zűrzavarban sokszor felébresztik, magukra engedik a boszit.



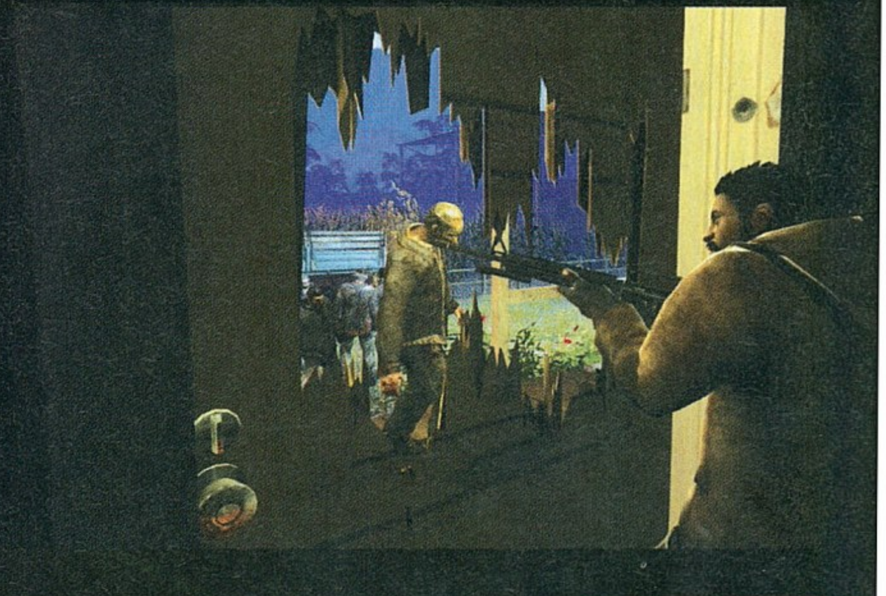


Ilyen zsúfolt helyzetekben jön jól a molotov-koktél és a „zombifereomonos" időzített akna...

és céltalan lövöldözéssel elsősorban nem az élőholtak, hanem a csapat létszáma tizedelődik meg.

A koop mód négy főt támogat, a versus viszont nyolcat – négy túlélő, mégis nyolc játékos? Könnyen kisakkozható, hogyan, a csapat ilyenkor ugyanis két részre oszlik: az egyik fele halad a szokásos módon, a másik viszont a szuperzombik helyét veszi át. Különleges élőhalottból nincs túl sok, életerejük alacsony, tevékenységük nem ritkán szó szerint alig pár másodpercet tesz ki, tehát csapatmunka nélkül nem többek egyszerű útakadálynál. Összedolgozva viszont már más a helyzet, rövid időn belül kitapasztalod, hogy a pálya mely pontján érdemes „megszületni", hogy mikor és hogyan érdemes bevetni a képességeid, vagy, hogy hogyan hangolhatod össze a tevékenységed mind a saját, mind az ellenséges csapat akcióival. Kasztot nem választhatsz, mindig véletlenszerű szerepbe oszt a játék. Legtöbbször hunter, vagyis vadász leszel, lesből támadva dönthetsz le bárkit a lábáról, azonmód a mellkasába vágva karmaidat. Ezt olyan sokáig nem fogod csinálni, mivel a többiek gyorsan leszednek az áldozatodról. Ezért kénytelen vagy várni – például a boomer, a „hányógépezet" támogatására. A boomer tulajdonképpen csak gyomortartalmat ürítheti ki a túlélőkre, több hatást váltva ki ezzel: a hányadék nem csak szinte teljesen elvakítja a beterített áldozatot (maximális káoszt teremtve), de a közelben ólálkodó összes zombipeont is azonnal a célpontra irányítja, vagyis nagy rohamot idézhetsz vele elő – ez pedig remek alkalom arra, hogy az éppen támadott túlélőkre hunterként rávesd magad. Ha viszont a csapat nagyon egyben van, a legnagyobb segítséget a smoker nyújtja. A füstös akár 20 méterre is ki tudja nyújtani a nyelvét, mellyel áldozatát magához húzva csépelheti azt – a túlélők közül ilyenkor páran azonnal a segítségére sietnek, de az a pár másodperc pont elég ahhoz, hogy kellő távolság legyen az egyes emberek között, vagyis a vadász megint aktivizálhatja magát. A versus mód bámulatosan magával ragadó, ha a négy-négy fő összedolgozik, pláne ha ismeri is egymást, akkor az élmény utolérhetetlen: hatalmas kacajjal vagy nagy anyázással nyugtázza mindenki egy-egy rosszul sikerült vagy éppen remekül működő csapda szereplését, a teljesen szabad újjászületés és a körönként változó szerep miatt itt pedig aztán tényleg meccsről meccsre változik az élmény.

Az élmény, amely nagyon dinamikusan, végtelenül gördülékenyen és hibamentesen fut: a Left 4 Dead vérbeli Valve játék, bugoktól mentes, tökéletesre csiszolt gyémánt. A L4D azonban nem szép, a már sokadik évét taposó Source motor felett végképp eljárt az idő. A GoW2, és a Crysis mellett a L4D labdába sem rúghat, szigorúan a technológiai oldalt nézve. Nincsenek tükörsima felületek, részletesen kimunkált homlokzatok, nagyon epikus helyszínek. A L4D az apokalipszist ábrázolja, a lepusztult mindennapi várost, ahol a katasztrófa hirtelen következett be. De a L4D nem ronda, egyáltalán nem – egyedi és stílusos, és ami a legfontosabb, röccenésmentesen



fut. Hiába a képernyőt betöltő több száz fő, a robbanások és a mindenhova beférkőző lángnyelvek: a L4D soha, egyetlen másodpercre sem veszít a stabil képfrissítésből, függetlenül attól, hogy single vagy online módban fut-e.

A L4D ugyan technikailag nem tündököl és olyan innovatív újdonságokat nem is tud felmutatni, melyek előre gördítenék a stílust, de rendelkezik elvitathatatlan érdemekkel. Például azzal a ténnyel, hogy ennyire feszes tempójú, makulátlanul összerakott akciódózis még nem született, főleg nem ilyen hangsúlyos és kidolgozott koop módozattal. A rendelkezésre álló térképkínálat ugyan sovány, ám a hivatalos és immáron multiplatform tartalmi támogatás, valamint a PC-verzió mellett érvként álló modtámogatás miatt olyan végtelen szavatosságú zombifiesztа szabadult el, melyet meglovagolni kötelező. A Left 4 Dead nem tökéletes, nem annyira maradandó, mint a Team Fortress 2, de ha 2008 legjobb játékáról van szó, az élbolyban a helye. A Valve megcsinálta – megint.



576 értékelés

720p / 1080i / 1080p, dd 5.1

(skála: 1 2 3 4 5)

- grafika
- játszhatóság
- szavatosság
- zene/hang

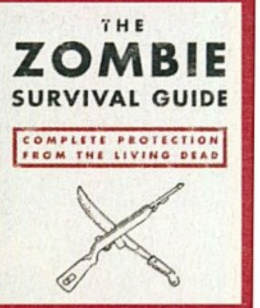
VÉLEMÉNY

A Left 4 Dead talán minden idők legjobb koop multiplayer élményét nyújtja! Kár, hogy relatíve kevés pályája és viszonylagos csúnyasága lerontja az élményt. De ettől még az év egyik legjobb játéka!

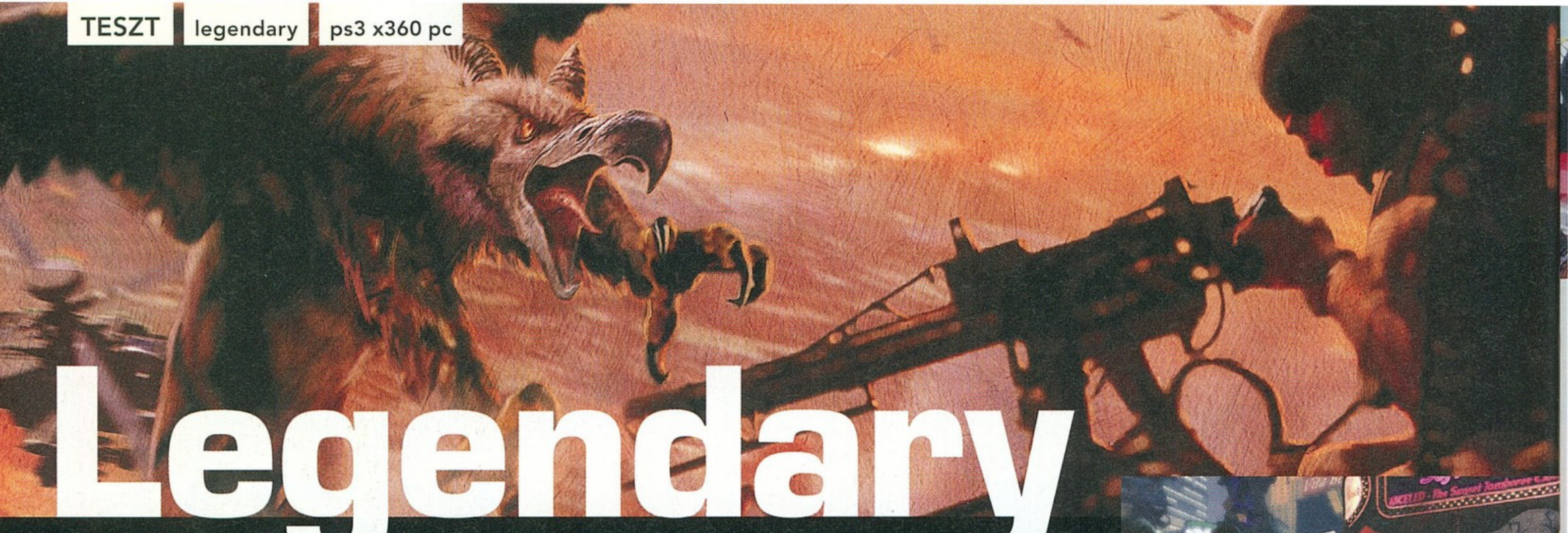
W **8.5**

ZOMBI TÚLÉLŐ KÉZIKÖNYV

Bővebben érdekelne a zombik elleni harc, de nem találsz semmi hasznosat a temérdek horrorfilmben? Akkor a csak angol nyelven elérhető „The Zombie Survival Guide" neked



íródott! A többszörös díjnyertes Max Brooks hihetetlen precizitással és maximális komolysággal foglalja össze közel 280 oldalon, hogy mi a teendő zombiinvázió esetén. Megtanulhatod, hogy mely fegyverek a leghatásosabbak, hogyan érdemes felvenni a harcot, esetleg hol érdemes letelepedni. Végül még egy kis történelemleckében is részed lesz az összes „valós" zombiészlelést összefoglaló részben!



Legendary



ALAPOZÓ Pandóra szelencéjét egy New York-i múzeumban egy törött lakattal őrizve tárolják, és mikor azt kinyitja egy tuskó tolvaj, elszabadul a világvége, valamint az idei év legbehatároltabb FPS-e. Mondtuk, hogy nem kéne nyitogatni...

adatlap
kiadó **gamecock**
fejlesztő **spark unlimited**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **nov. 4.**
multiplayer **2-16**

Pandóra, és az ő kis szelencéje – ismerős, ugye? Nem, ezúttal nem a volt valóságshow-s, majd pornóba „kényszerített" leányzó „szelencéjéről" van szó, hanem a görög mitológia egy érdekes fejezetéről, amely szerint Zeusz első nőként teremtette meg Pandórát. Méghozzá abból a célból, hogy megbüntesse az emberiséget, amiért Prométheusz ellopta nekik a tüzet. Ahogy látható, Pandóra eleve azért született, hogy mi bűnhődjünk, tehát a mai állapotok sem véletlenek. De visszakanyarodva, Hermész egy szelencét ajándékozott Pandórának, közben Prométheusz testvére, Epimétheusz beleszeretett a lányba. Rövidre fogva a dolgot, az lett a románc vége, hogy Pandóra kíváncsiságában (és már megint a nők...) kinyitotta a szelencét, ennek köszönhetően pedig a paradicsomi állapotok megszűntek, és az emberiségre szabadult minden csapás, ami csak elképzelhető.

Nos, ebbe a kalandba visz bele minket a Spark fejlesztése, még ha nem is a görögök világában. A jelenkorban járunk, mikor is a főhős egy múzeumban sántikál a rosszban – célja a jól elzárt Pandóra szelencéje (amely Frigyláda-szerűen kerül megjelenítésre), ám mielőtt küldetése beteljesülne, rászabadít a világra minden rosszat, amikor megnyitja a ládát – csóva csap az égbe, megrázkódik a föld, és jön a káosz.

A program hibái részben már ezen bevezetés közben megjelennek, hiszen érezzük, hogy valami nem stimmel az irányítással és mozgással, ráadásul utóbbi esetében az ugrás például igen makacsul működik: ahol kell, ott át tudunk ugrani, ahol meg nem kell, ott ha a fene fenét eszik is, akkor sem sikerül akár egy vékony könyv felett átjutni. Ellenben van különleges képességünk (amolyan „ha már mozgáskorlátozottak vagyunk, legalább másban legyünk jók" alapon), amelyet kis erőgomolyagok elszívásával erősíthetünk (ezek itt-ott heverésznek, illetve a leölt ellenfelekből nyerhetők el), és később támadásra, vagy gyógyításra használhatunk fel. A kezdetekben nincs is fegyverünk, csak menekülünk az épületből...

...ki a múzeum előtti térre, ahol végre bekövetkezik az, amit már az első trailerek alatt vártunk. Káosz és pusztulás, a ládából elszabadult erők egy pillanat alatt rohanják le városunkat, miközben emberek repülnek a levegőbe, vagy éppen tűnnek el egy-egy griff szájában. Ekkor ér a második kellemetlen meglepetés – bár hatalmas területen vagyunk, a tereptárgyak úgy zárnak körbe, hogy véletlenül se tehessünk önhatalmú lépéseket, csak arra haladhatunk, amerre utunkat meghatározták. Ettől függetlenül a látvány elég pofás, a toronyházak között hatalmas gólem áll össze a járművekből, az embereket a szörnyek gyilkolják, én meg legszívesebben kiülnék egy kávézóba, hogy onnan szemléljem a világvégét.

Haladunk, haladunk, jönnek a tüzet köpködő lávalények, a farkasemberek (vigyázat... ha a feje nincs elpusztítva, visszatér), előkerül a hatalmas minotaurusz, amely képes rá, hogy egy felnőtt embert széttépjen, de ezzel még nincs vége, elég ha a repkedő kis „tündérkékre" gondolunk, vagy a böhöm csápos izére, amely aztán kellemes pusztítást visz végbe. Helyszínnek van a városon kívül alagút, barlang, másik városi rész, vagy a kedvencem, a vízeséssel körbevett ódon templom, ami valami hihetetlenül gyönyörű. Ha már itt tartunk, a grafika nem rossz, csak bizonyos jelenetek lerontják az összképet. Beragadó ellenfelek, eltűnések, frissítési problémák – még ha nem is nagy számban, azért ezek miatt nem beszélhetünk gyönyörű játékról. Fegyverekből és lehetőségekből van elég (bár utóbbi azért nem egy Kánaán: megyünk, nyitunk, lövünk, futunk, lövünk). Ami nekem nagyon nem tetszett, az a már az elején is tapasztalt nehézkes mozgás és irányítás. Valahogy nem működik olajozottan a gépezet, ami egy FPS esetében azért meglehetősen lényeges lenne. Ettől függetlenül a Legendary nem olyan rossz, sőt. A hangulata kellemes, a zenéje időnként ütős, és bár alapjában átlagos lenne, kisebb-nagyobb hibákkal – beragadások, a célpont mögötti falon kopogó golyók – és multiplayerrel együtt. Azoknak érdemes tenniük egy próbát, akik hozzám hasonlóan szeretik a misztikus témákat, illetve a mitológiai sztorikat – ebben a műfajban a Legendary unikum, ráadásul amíg a Resistance 2 (előző szám) már egy megszállt Földet mutatott mocskos apokalipszis-képével, addig cikkünk tárgya a lerohanás káoszát mutatja, ami talán még élvezetesebb is... kár, hogy a körítés nem lett sokkal-sokkal jobb.

Multiban is jelen vannak a mitikus állatok, amolyan harmadik, barátságtalan frakcióként





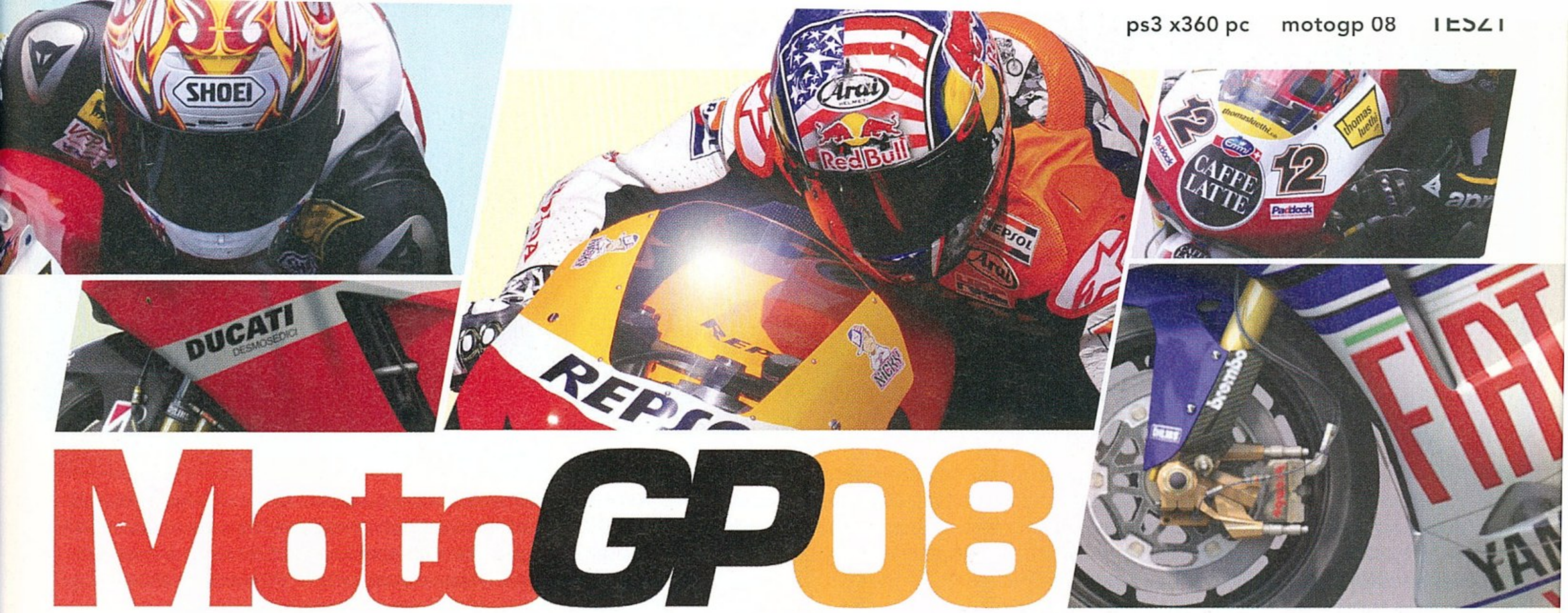
576 értékelés

720p/1080i, dd 5.1

1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
Bár csodát vártunk volna, a Pandóra szelencéjéből elszabaduló erők ezúttal sem a reményt hozták... van helyette pusztulás, káosz, misztikum – ami alapvetően jó, már csak a minőségen kellett volna javítani.

böjtös gábor **5.5**



MotoGP08

ALAPOZÓ A cím ezúttal nem árul zsákbamacskát: megkapjuk a MotoGP motoros bajnokság '08-as évadjának élethű feldolgozását – azonban egyetlen pixellel, bittel sem többet.

Tavaly már volt szerencsém a Capcom MotoGP-sorozatának PS2-es darabjához, és ahogy azt sejteni lehetett, idén megérkeztek végre a HD konzolos verziók is, no meg PC-n is napvilágot látott az alkotás. Ez mindenképpen jó hír a PS3-tulajoknak, de sajnos rossz másoknak: a THQ (és ezzel az általuk gondozott xboxos feldolgozás) a jogok Capcom általi megvételének következtében ki lett ütve a nyeregből. Kezdőnek ugyan a Capcomnak dolgozó Milestone-t sem kívánom beállítani, de tény, hogy az utolsó igazán érdemleges motorversenyüket 8 éve hozták össze PC-n.

A 2008-as motoros szezon korrekt feldolgozása, de a THQ által gondozott korábbi részek jobbak voltak...

Látványos intró, pörgős rockszám, majd az elődhöz híven újra az okítómódot kínálja fel a játék (érdemes elfogadni, mert később nincsen rá lehetőség). Itt néhány kör után biztosabban be tudjuk lőni magunknak,



hogy mi az ideális beállítás, és közben finomíthatunk is a technikánkon a gép által nyújtott tanácsokat megfogadva. Maradt a korábbi hármas beosztás is: árkád, fejlesztett, illetve szimulátor módozatok választhatók. Az első értelemszerűen a legideálisabb játszhatóság szempontjából, és idén szerencsére már van benne némi realizmus is, tehát a soksok vezetői segítséget nem olyan nevetséges kivitelben kapjuk, mint tavaly PS2-n. A szimulátor mód kvázi irányíthatatlan, iszonyat nehéz vele bevenni bármilyen kanyart is, így nehezítés gyanánt esetleg érdemesebb a köztes módot választani, amit továbbra is kissé erőltetettnek érzek ugyan, de legalább csak a hátsó kerék hajlamos kicsúszni.

A karriermód korrektül és tartalmasan lett felépítve: végtelen számú szezont játszhatunk végig, melyek lényegében nem különböznek egymástól, ennek ellenére a sorra megnyíló új csapatok (melyekhez mindig csak a szezon végén igazolhatunk át) és a folyamatosan fejleszthető képességek egy hosszútávon is élvezhető élményt jelentenek, főleg ha ideálisan belőttük a nehézségi szintet. Hacsak nem vagyunk profik, érdemes a stílust árkádon hagyni, és azon belül szívósabbra állítani az ellenfeleket.

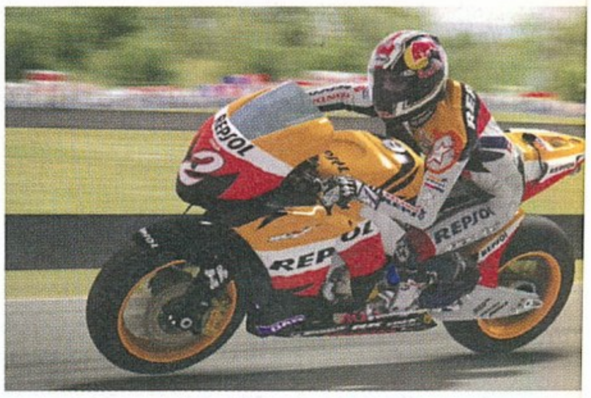
A szokásos gyorsverseny, időfutam, bajnokság, és Xbox Live módokon kívül még találtam egy kihívásokat tartalmazó opciót is, ahol 50 egymás után megnyíló speciális feladatot kell végrehajtani. Hasonlót láthattunk már korábban is, de szerintem minden MotoGP fan számára kitolja néhány nappal a szavatosságot, hiszen nagyon jó hangulatú ötletesen összeállított kihívásokat kapunk. Itt lehet szó technikák begyakorlásáról, vagy konkrét versenyszituációkról, esetleg egy fél szezont kell végigversenyezni adott pontszám megszerzéséhez.

Mai szemmel már kissé szegényesnek tűnnek a versenypályák (már kidolgozottság terén, hisz amúgy az idei széria minden futama jelen van), viszont a játék jó gyors, valamint 35 motorossal is végig folyamatos. A fény- és árnyékeffektusok is egész korrektek, a pilóták és a motorok pedig olykor kifejezetten realisztikusnak tűnnek, főleg visszajátszás közben. A baj csak az, hogy direkt megnéztem a tavalyi THQ-s MotoGP 07-et, nehogy megtévesszenek az emlékeim, és hát kár volt, mert az előd bizony látványosan élesebb, a 60 FPS pedig kényeztette a szememet a Capcom-féle tesztalany után. Az irányítás is sokkal dinamikusabb, valamint ne felejtsük el a pöpec városi módot sem, amihez hasonlóval véletlenül sem találkoztam a 08-ban.

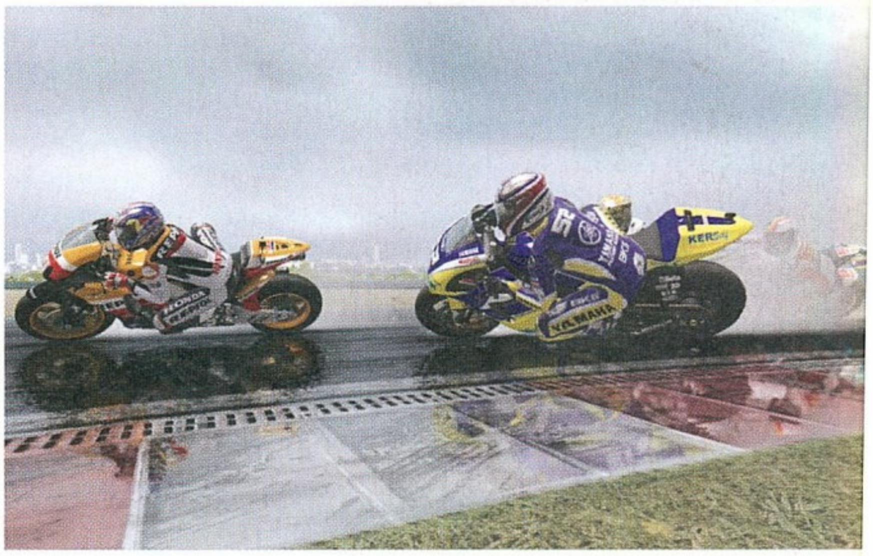
A PS3-asok tehát örülhetnek, de 360-asok és PC-sek számára a MotoGP 08 semmi más, mint egy korrekt próbálkozás, mely kedvenc THQ-s szériájuk után egy gyengébb utód, ami visszafejlődést jelent mind az irányítás, mind az audiovizualitás, mind pedig a tartalom terén, így egyetlen igazi előnye a friss licenc.

adatlap

kiadó **capcom**
fejlesztő **milestone**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **okt. 28.**
multiplayer **2-12**
magyarítás **felirat (pc)**



„G.Talmacsi" személyében végre magyar versenyzőt is irányíthatunk



Bár láttunk már szebb motor-szimulátort, az esőfutamok igen látványosak

576 értékelés

720p/1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Korrekt licencelt motorverseny félig árkád félig szimulátor kivitelben, mely sajnos nem érte el a THQ féle MotoGP által nyújtott minőséget.

krisz **6.5**



NARUTO



Ultimate Ninja Storm

KIADÓ **NAMCO BANDAI** FEJLESZTŐ **CYBERCONNECT 2** PLATFORM **PS3**
MULTIPLAYER **2** MEGJELENÉS **NOV. 7.**

The Broken Bond

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **UBISOFT MONTREAL** PLATFORM **X360**
MULTIPLAYER **2-4** MEGJELENÉS **NOV. 20.**

Kihívó nélkül könnyű dolga volt az Ubisoftnak: az újgenerációs Narutók versenyét elindító és a mezőnyt domináló X360 exkluzív Rise of a Ninja 2007-ben soványka tartalommal, de annál nagyobb elánnal és hozzáértéssel vágott neki a vaskosabb Naruto-adaptációk világának, hátrahagyva a kizárólag a pofozásra fókuszáló vonulatot. Sikerrel, a Rise of a Ninja nem csak a hazánkban is meglehetősen erős Naruto rajongótábort, de az animét nem ismerőket is könnyedén megnyerte magának roppant egyszerű, mégis félelmetesen addiktív játékmenetével. Ám az eltelt egy év alatt bizony a playstationös Ultimate Ninja széria is magára talált, hogy kisebb kihagyás után a másik oldalt kényeztesse exkluzív adaptációval. A két versenyző összeeresztése vitathatatlanul szükséges volt: ugyan tartalom szempontjából az átfedés a kettő között csak részleges, de az alaptéma és a játékmenet alapjainak megosztása miatt a párost értékelni csak azok összevetésével lehet igazán, lehetőséget nyújtva a multiplatform játékosoknak ahhoz, hogy eldöntsék, pontosan melyik Naruto feldolgozás is szolgálja az igényeiket. A The Broken Bond és az Ultimate Ninja Storm egyaránt teljes erőbedobással feszül neki a nehéz feladatnak – de végül melyik győzedelmeskedik?

SZTORI – Naruto története



Az Ultimate Ninja Storm nem kis hátrányból indul: az első újgenerációs Narutó adaptáció a történet jelentős részét felgöngyölítette, az új pedig további fejezeteket választott ki magának. A CyberConnect 2 egy sóhajtással a középutat választotta, így az UNS az első 135 epizódot használja alapanyagként, egészen a kezdetektől bemutatva Naruto kalandját. Az átültetés nem teljes, az UNS nem használ fel minden karaktert és minden egyes részt, elsősorban az akciódús jelenetekre és a fontosabb szereplőkre fókuszál, útközben elhagyva pár egyáltalán nem olyan fontos részletet és mellékszálat. Különösebben nagy hangsúlyt a történet teljesen hű és interaktív átültetésére nem fektet, az UNS elsősorban továbbra is verekedős játék, amely a sztori módot extraként és nem főbb mozgatórugóként kezeli. Éppen ezért nem is meglepő, hogy a 25 karakter többségét külön meg kell nyitni, 10 extra pedig ingyenesen letölthető DLC-k formájában érhető majd el a megjelenést követő hónapokban.



A The Broken Bond in medias res indít és kezeli a folytatás kérdéskörét: a játékmenet egyes alkotóelemei (így a szélesebb lehetőségeket felvonultató harcrendszer) folyamatosan, a történet előrehaladtával nyílnak meg, ám maga a játék pontosan ott folytatja, ahol az első rész abbahagyta. A BB a 81. epizódtól bonyolítja tovább Naruto kálváriáját egészen a 135. fejezetig galoppozva, vagyis fele annyi eseményt dolgoz fel, mint az Ultimate Ninja Storm, de ez cseppet sem meglepő, tekintve, hogy elődje az előzményeket már felgöngyölítette. Az epikus start epikus befejezéssel zárul, de az elsőre becsületes mennyiségűnek tűnő tartalom gyorsan kifullad, a BB talán még az elődjénél is rövidebb a sztorit tekintve, ráadásul igazán nagy és az egész történetet előre mozdító eseményből kevés van, tulajdonképpen csak az elejére és a végére tartogatva némi izgalmat, a köztes időt gyatra megoldásokkal töltve ki. De vágások terén a BB mindenképp barátibb eszközöket használ, csupán néhány ritka alkalommal véve elő a szabóollót.



Mivel az alapanyag mindkét játék esetében kötött, ezért sem az Ubisoft Montreal, sem a CyberConnect 2 nem kaphatott annyi mozgásteret, mintha egy teljesen saját fejlesztésű játékról lenne szó. Ám a Broken Bond előzményeit ismerve kijelenthető, hogy az Ubisoft nagyobb léptékkel is haladhatna a történet feldolgozását illetően, hiszen a jelentősen befejezetlen első rész után ennél azért vaskosabb folytatást remélhetett minden rajongó. Az Ultimate Ninja 2-nek ez nem róható fel, hiszen első ízben vágott neki ezen a konzolgeneráción a történet alapú Naruto feldolgozásoknak, a saga bevezető porcióját pedig bátran és hozzáértéssel használták fel a pofozkodáson túllépő egyszemélyes opcióhoz. Teljesen új játékkal folytatni talán nem kellene, a DLC-k napjait éljük, így vásárlóbarát megoldás lenne a későbbi fejezeteket utólag, csökkentett áron megvásárolható és viszonylag nem nagyot nyomó csomagok formájában feldolgozni, hiszen a kiindulási alap megvan.







Újoncok számára mindenképp az Ultimate Ninja Storm lesz a nyerő, hiszen az kétszer annyi epizódot dolgoz fel, mint a Broken Bond, de a játékmenet terén tett kompromisszumok és az esetleges vágások egy-két rajongót elriaszthatnak a PS3-as verziótól. Egyértelmű győztes nem hirdethető ki, hiszen az egyik esetben egy folytatásról a másikban viszont egy teljesen önálló, új játékról van szó. Az igazán érdekes a jövőre esedékes új epizódok összevetése lesz...

Játékmenet – Naruto küldetései



Az Ultimate Ninja Storm alapanyaga okán szinte kizárólag Avarrejtekfalván játszódik. A városka ugyan nagy bejárható terepet kínál, de mindezt teljesen kihalva teszi: a nagy, nyitott tereken alig pár járókelő mászkál, pár soros monológnál többe egyikük sem bocsátkozik, ráadásul küldetésadó szerepük korlátozott – gyakorlatilag minden egyes misszió egy-egy elveszett tárgy megtalálásáról szól. Hiába van elképesztő mennyiségű küldetés, ha a változatosság hiánya már rövidtávon megöli az izgalmat és



monoton vadászatot szül. Kihívás gyakorlatilag nincs, az időre menő részek fele olyan izgalmasak, mint amit anno a Rise of a Ninja fel tudott mutatni. A dolgot csak tetézi, hogy az újabb karakterek és tárgyak megnyitásához a feladatmegoldás kötelező és kikerülhetetlen, vagyis a továbbjutáshoz meg kell barátkozni az egy séma alapján felépített küldetések végeláthatatlan armadájának gondolatával.

A Broken Bond ezzel szemben hozza az első rész színvonalát az atmoszféra terén, helyszíne nem csak látványos, de tényleg élettel teli, szinte mindenhol dolgát végző NPC-be botolhat az ember: valaki fát fág, valaki halászik, valaki a szennyest teregeti ki. Ehhez mérten viszont kisebb a mozgástér, a BB sokkal jobban emlékeztet az alapanyagára, nem áldozta fel a nagy területet a nyílt játékmenet oltárán.

Küldetések terén viszont semmiféle változatosságot nem tud felmutatni, melléktevékenység címén továbbra is fákon való ugrálást és időre menő versenyeket kínál némi halászattal megfejelve, de a történethez kapcsolódó missziók továbbra is kimerülnek a „hozd el X pontról az Y tárgyat" formulában, újra és újra ismételgetve azt.

Az Ubisoft Montreal legnagyobb bánatomra továbbra is a repetícióban látja a jövőt, ám ez sem az Assassin's Creednél, sem a Far Cry 2-nél nem működött megfelelően, így egyáltalán nem meglepő, hogy a Broken Bond is elhasal ezzel a gondolkodásmóddal, az erre épülő módon felépített játékmenettel. Eltévedni itt sem lehet, a térképen mindig pontosan jelezve van a megfelelő irány és a célpont, épphogy szaggatott vonal nem jelzi a követendő utat – úgyhogy szabadságról egyáltalán nem is beszélhetünk.



Mivel mind a Broken Bond, mind az Ultimate Ninja Storm faék egyszerűségű és egyáltalán nem túl kreatív missziókra építkezik, ezért nagy különbség a két játék között e téren nem érhető tetten. A Broken Bond mellett mindenesetre a kicsit komorabb, sötétebb hangulat és a remekül kidolgozott atmoszféra szól, az Ultimate Ninja Storm ezt viszont súlyos számokkal, több tartalommal tudja kompenzálni.

Harcrendszer – Naruto csatái

Az Ultimate Ninja Storm nagy előnnyel indul, a CyberConnect 2 a tucatnyi PS2-es epizóddal gyakorlatilag minden egyenetlenséget lecsiszolt a harcrendszeréről amelyet csak tudott. A UNS a lehető legegyszerűbb megoldást használja, elsősorban egyetlen gombra épít, lényegesen leegyszerűsítve, ámbátor nem túl kreatívan megvalósítva a kombók kivitelezését. Amit tud, azt viszont jól teszi, a BB-nél jelentősen nagyobb játéktér miatt sokkal látványosabb és az anime szellemiségéhez hű megvalósításban tálalja a



pofozkodást. A D-pad aktív használata miatt lényegesen egyszerűbb a tárgyhasználat a BB jóval lassabb megoldásához képest, az eltérő harcstílusokat honoráló rendszer pedig garantálja, hogy az összecsapások a lehető legváltozatosabbak legyenek és a kihívás se vesszen el útközben.

A szereplők aktív cseréje és a dzsucuk kivitelezése miatt a UNS küzdelmei pörgősek és látványosak. Főleg a helyzethez alkalmazkodó kamerának hála: mindig a lehető legjobb nézőpontból irányítható küzdelem, egyetlen alkalommal sem fordul elő, hogy egy tereptárgy vagy szereplő kitakarná a legfontosabb jeleneteket. A dzsucuk megvalósítása is rendkívül látványos lett, elég ha itt balra megtekinted Naruto árnyékklónjait...

A Broken Bond csupán minimálisan fejleszti tovább az első játékban bemutatkozó és szintúgy egyszerű, de azért kis tanulást igénylő rendszerét. A gomb lenyomásával elérhető tárgymenüt ugyan nem volt túl jó ötlet az LB-re tenni (ez rengeteg helyzetben lelassítja az akciót, és gyógyítás közben nem ritka a bekapott újabb találat), de az irányítás többi része megállja a helyét. A dzsucuk előhozása még mindig élvezetes, de a nehézségi fokot a harcok terén nem sikerült eltalálni.



Az összecsapások jelentős része egyszerű útonállók ellen zajlik, akiket leverni nem tart tovább egy



percnél (szerencsére már nem három, hanem hetven eltérő sima ellenféllel akaszthatjuk össze csakránkat), viszont a történet előrehaladtával beiktatott főellenfelek alaposan megizzasztanak majd mindenkit. Az emberfeletti erőkkel felruházott gonosz horda bizony könnyen leszívja bárki életerejét másodpercek alatt – szerencse, hogy a nehézségi fok menet közben is állítható, az viszont már csöppet sem jó megoldás, hogy minden egyes elbukott fontos harc után kötelező újra és újra megnézni az azt felvezető, nagyon hamar unalmassá váló animációt.

Aki mélyebb és talán több meglepetést, lehetőséget tartogató harcrendszerre vágyik az mindenképp az Ultimate Ninja Stormmal jár jobban, mivel az egy „rendes", klasszikus verekedős játékra emlékeztet a legjobban. Viszont a Broken Bond sokkal könnyedebb hangvételű kalandozásához remekül illik az UNS-nél sokkal gyorsabban megtanulható és egyszerűbb szisztéma, így az állás ezúttal is döntetlen.

Főellenfelek – Naruto legnagyobb küzdelmei



Jelentős összecsapásokból az Ultimate Ninja Storm nem szenved hiányt, a CyberConnect 2 talán a monoton küldetésekért kárpótlásul nagyon bátran kezeli a sztori legfontosabb harcait. A BB-től eltérően itt nem szinte kizárólag QTE-re, azaz gyors gombnyomogatásra alapozó harchoz lesz szerencsénk, hanem komplett pofozkodáshoz is. Az egész képernyőt betöltő hatalmas kolosszusok ellen Narutónak szinte esélye sem lenne a terep aktív használata nélkül, de a UNS ezt is megoldja a nagyobb támadások ellen védelmet nyújtó sziklák elhelyezésével, a speciális képességek használatára való ösztönzéssel és az összes dzsucu használatával. Természetesen az UNS sem veti meg a vad és időzített gombnyomkodást, de a QTE-k száma messze alacsonyabb, mint a Rise of a Ninja esetében volt, vagy mint amennyit a Broken Bond használ. De a látvány és a hangulat kárpótol minden nyögvenyelős pillanatért – kár, hogy ilyenből relatíve kevés van, a történet jelentős része vagy nem interaktív animációk formájában került feldolgozásra, vagy szöveges formában gördül előre.



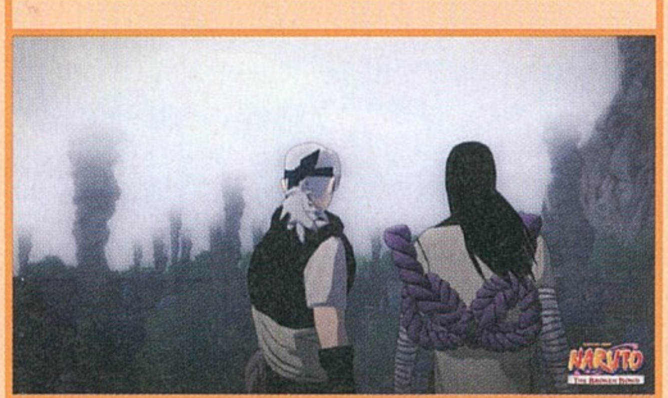
Merthogy a Broken Bond nagyon ritka alkalmakkor merészkedik az első rész lezárását szinte végigkövető QTE-k bevetéséhez. Nagy, speciális küzdelemből a későbbi fejezetekben kevés van, a BB inkább a saját harcrendszerére alapoz, többé-kevésbé sikerrel.



Az említett kiegyenlítetlen nehézségi fok a bossfightokat sok esetben frusztráló és néha csak a puszta szerencsén múló idegesítő feladatokká degradálja, de az utolsó pár órában a teljesen átláthatóvá váló rendszer tud látványos jeleneteket produkálni, feltéve, ha minden ütés betalál és minden dzsucut sikerül elsütni. Utóbbiak megvalósítása továbbra sem a legjobb, a gombnyomkodásra alapozó elképzelés villámgyorsan monotonná és önismétlővé válik, de ennél jobban megvalósítani ezen keretek között talán nem is lehetne. Karakterből viszont legalább sok van, a BB vagy harmincat vonultat fel, mindet alapvetően eltérő képességekkel és változatos képességekkel, a választék bőséges és gazdag, mindenki megtalálhatja a maga stílusához illő szereplőt.

Nagyobb összecsapások terén a verseny gyakorlatilag már különösebb próba nélkül eldől: az Ultimate Ninja Storm látványos, az egész képernyőt betöltő hatalmas szörnyeivel letarolja a másik térfélen álldogáló Broken Bondot, amely elsősorban karakterkínálatával kívánja kiegyensúlyozni a végtelenségig járatott harcrendszerét használó pofozkodások gyengeségeit. Nálunk ez nem volt elég, itt a Namco Narutója győzött.

Filmszerűség – Naruto megelevenedik



Az Ultimate Ninja Storm sajnos csak ritka alkalmakkor van annyira bátor, hogy bevesse mindent letaroló grafikus erejét (erről picivel lejjebb) és csak szökőévente gyűjt össze annyi kurázsit, hogy kompromisszumok nélkül ültesse át az anime leglátványosabb jeleneteit. Ilyenkor bizony nagyon nehéz megkülönböztetni a játékot az animétől,



ami a lehető legnagyobb bók a CyberConnect 2-re nézve. A pörgős összecsapások és a temérdek bevethető képesség szintén jelentősen hozzájárul a filmszerűséghez, ám a negatív oldal felett nem lehet elsiklani. Az említett kihalt városdesign miatt a hangulat jelentősen csorbul a szimpla kalandozás alatt, a lehető legminimiálisabb mennyiségű NPC miatt az illúzió nem teljes, ezt kompenzálni pedig a küldetések száma sem képes. Ráadásul ennek még az árát is megkéri az UNS, a 10 perces telepítési procedúra ellenére a töltés jelensége folyamatos és egyáltalán nem rövid közjáték.

A Broken Bond ezzel szemben jelentős fejlődést képes felmutatni, talán a legnagyobb az újdonságokat tekintve. A Rise of a Ninja gyatra és szégyenteljes, csupán 4:3-as képarányban futó és még a DVD-minőséget sem elérő átvezető animációi után igazi felüdülés már csak az a tény is, hogy a BB teljesen másképp kezeli az eseményeket. A továbbfejlesztett motornak hála minden egyes átvezető animáció valós időben, az engine által megjelenítve kerül a képernyőre, vagyis nem csak nincs olyan éles szakadék az interaktív és a passzív jelenetek között, mint az első részben, de a végeredmény még közelebb is áll az animéhoz. Az azzal megegyező kamerabeállítások és a japán hangsáv/eredeti zenekínálat együttes erejének hála a BB a lehető legfilmszerűbbre sikeredett,



hűen ábrázolva az alapanyagot, adózva a rajongói kéréseknek is egyúttal. Mindezt minimális töltés mellett produkálja, csupán az elbukott harcok során, illetve egy-egy nagyobb új terület megjelenítésekor dobva be a loading-képernyőt. Az illúzió remek, de a gyatra küldetések és a rövid történet miatt ezt kiélvezni igazán nem lehet.



Hiába az Ultimate Ninja Storm több kategóriával erősebb látványvilága, a nagyon ritka alkalommal felbukkanó átvezető animációk és a túlzottan szövegalapú tájékoztatás miatt a filmszerűségben mindenképp a Broken Bond a nyerő, amely jelentős előrelépésével bizony rendesen elmozdult az animehűség irányába. Az első és az utolsó egy-két órában átvezető videó átvezető videót követ, mégpedig remek rendezésben!

Multiplayer – Naruto és haverjai

A CyberConnect 2 a tucatnyi PS2-es Narutóval igen nagy tapasztalatra tett szert nem csak a harcrendszer tökéletesítése, de annak megosztása terén is, az erőteljes lokális multiplayer opció mindig szavatolta, hogy a kisebb baráti társaságok a lehető legkönnyebben és a leggyorsabban klopfolhassák pépesre a másik virtuális arcát. Az Ultimate Ninja Storm ilyen előélet ellenére mégis



hatalmas csalódást okoz, konkrét online porciót ugyanis nem tartalmaz. Hiába a megnyitható karakterekhez szükséges letölthető tartalmak, konkrét összecsapás két fél között csak és kizárólag két kontroller birtokában, egyetlen gép előtt ülve vezényelhető le, online, a PlayStation Networkön keresztül nem.

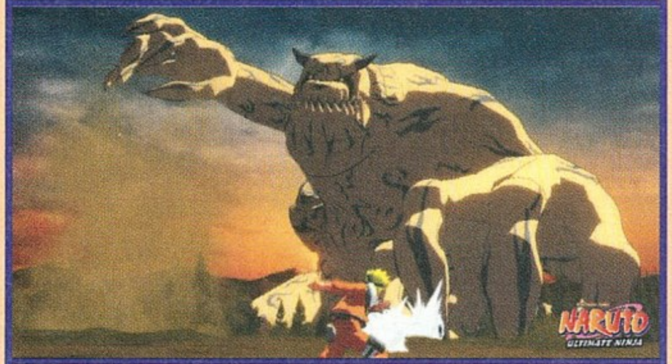
A Broken Bond ezzel szemben most sem hanyagolja el a multiplayer közönséget, sőt, itt is jelentős fejlődést tud felmutatni. Sokkal gördülékenyebb a verekedő partner megtalálása, gyorsult a felekt összepárosítása is, könnyebb tapasztalati pontokat gyűjtve fejleszteni a szereplőt nagy magaslatokba juttatva ezzel a ranglétrán. A 30 főt számláló karakterkínálat és az eltérő dzsucuk okán a változatosságra egyáltalán nem lehet panasz, a BB tényleg nagyon tartalmas és hosszan tartó online kikapcsolódást nyújt, ám nem kizárt, hogy



a első részhez hasonlóan itt is gyorsan megtalálja és kihasználja a közösség az egyes szereplők képességeit, kiegyenlítetlen harctérré változtatva az arénákat. Lagnak nyoma sincs, jelenleg játékosból sincs hiány, ellenfelet rövid idő alatt lehet találni. Az online rész gördülékenyen és problémamentesen fut, ahogy azt kell, ahogy azt megszoktuk az előző részben is.

E téren a Broken Bond az ütősebb, már csak az online küzdelmek és a négyfős küzdelmek lehetőségeinek puszta léte miatt is. Ráadásul ott a Rise of the Ninja pokolian kegyetlen módjához képest sokat szelídült netes rangfejlődés is – plusz persze az egy gépen vívott küzdelmek is rendelkezésre állnak. PS3-on teljesen érthetetlen a fejlesztők ilyetén visszafogottsága – és erre nem mentség az sem, hogy Japánban nem népszerű az ilyesmi.

Grafika – Naruto kinézete



Ha a multiplayer már idő előtt eldőlt, akkor a grafika is, ám ezúttal nem a Broken Bond javára. A CyberConnect 2 egy éves lemaradását előnnyé kovácsolta, a nem a Naruto projecthez tervezett motor által hajtott BB-vel szemben a japán brigád tényleg a tökéletes adaptációra fókuszálhatott. Az Ultimate Ninja Stars iskolapélda a „hogyan készítsünk képregényszerű grafikát" tárgykörben: valósággal lemászik a képernyőről, túlzás nélkül állítható, hogy néhány ponton nem csak vetekszik a kézzel rajzolt anime minőségével, de sok esetben túl is mutat azon. Minden karakter, minden helyszín centiről centire olyan, mint az animében. Temérdek szín, hihetetlenül sima képfrissítés, animációban és apróságokban bővelkedő táj, pazar átirat. Egyedül csak a felfedezés terén érhető tetten némi kompromisszum, a néhol szinte teljesen kihalt világ erőteljes erőforrás-spórolásról árulkodik ahogy az élsimítás teljes hiánya is szembetűnő, de ennek ellenére az UNS toronymagasan hagyja maga mögött a mezőnyt. A mezőnyt, ami a Broken Bondra korlátozódik. A Rise of a Ninja nem





volt egy korlátokat döntő adaptáció, ahogy a BB sem az, de a fejlődés tetten érhető. A karakterek kidolgozása több kategóriával erőteljesebb, a terep kissé (de nem eléggé) változatosabb és minden mintha kidolgozottabb lenne, ám a limitált játéktér miatt igazán kibontakozni a BB sosem tud. Amit tud azt viszont különösebb fennakadás nélkül teszi sima képfrissítéssel és hangulatfokozó apróságokkal, különösen az erdős részeknél – mindezt minimálisra szorított töltési idővel, installálás nélkül.

Látványvilág terén az Ultimate Ninja Storm fölénye egyszerűen vitathatatlan. A CyberConnect 2 minden idők legszebb anime adaptációját hozta létre, pont. Ennyire „élethű" és valóságos képregényes ábrázolás talán még sosem volt, ezt utolérni vagy megközelíteni bizony mindenkinek nehéz lesz. A Broken Bond is szebb lett elődjéhez képest, de még így sem tudja felvenni a küzdelmet japán eredetű ellenfelével.

A végső összecsapás – Naruto bizonyítványa

Nehéz és kemény küzdelem volt, ám egyértelmű győztes nem hirdethető, legalábbis minden szempontot figyelembe véve. Mivel mind a Broken Bond, mind az Ultimate Ninja Storm ugyanazt a célközönséget szólítja meg, de két különböző platformon, ezért az egyetlen konzollal rendelkezők számára a választás nem nehéz. A többieknek elsősorban azt kell mérlegelniük, hogy mennyire tartalmas vagy mennyire változatos játékot szeretnének: az UNS ugyan hosszú, de rövid időn belül monotonná válik, a Broken Bond viszont túlságosan rövid ahhoz, hogy igazán el lehessen benne merülni. Mindkettőnek megvan a maga erőssége, de igazán tartalmas és szinte minden szempontból kifogástalan adaptációként egyik sem vezethető fel. Naruto-rajongóknak úgyis szinte mindegy, a többiek pedig lehetőleg belátásuk és ne a szemük alapján döntsenek – a látvány még nem minden!

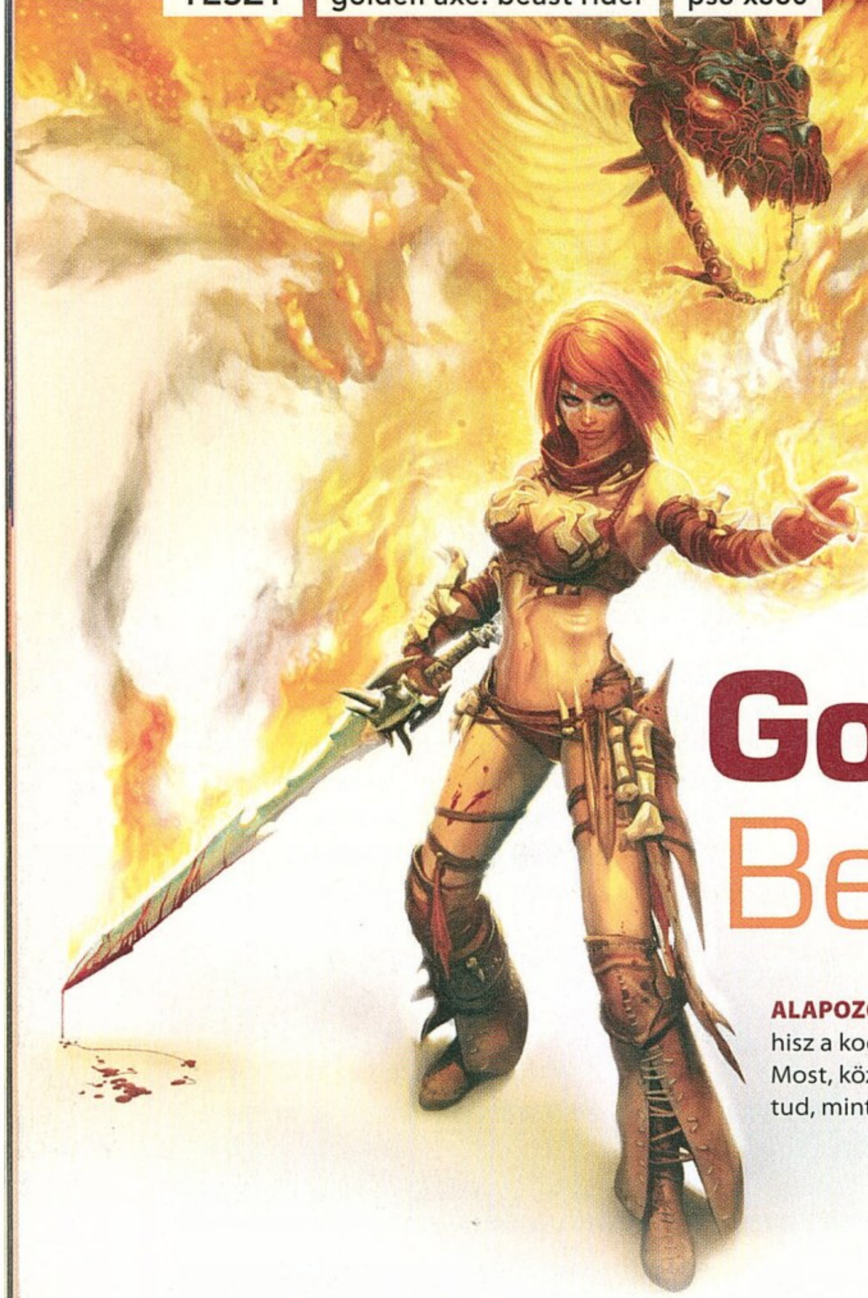
naruto ultimate ninja storm		naruto: the broken bond
720p/1080p		720p/1080i
5 4 3 2 1		1 2 3 4 5
	grafika	
	játszhatóság	
	szavatosság	
	zene/hang	

VÉLEMÉNY – naruto ultimate ninja storm: Az UNS remekül viszi tovább az előző generáció legjobb verekedős Naruto-játéknak rendszerét, de a küldetések kidolgozása terén még van mit fejlődnie.

7.5

VÉLEMÉNY – naruto: the broken bond: A Broken Bond kevés, de annál fontosabb újdonsággal viszi tovább a roppant sikeres Rise of a Ninja játékrendszerét. Szebb, kidolgozottabb és talán tartalmasabb.

7.0





Golden Axe
Beast Rider

ALAPOZÓ Az 1989-es eredeti forradalom volt a játéktermekben, hisz a kooperatív fantasy öldöklés sosem tapasztalt élmény volt. Most, közel 20 évvel később, itt az ötödik rész, amely kevesebbet tud, mint a legendás elődje...

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **secret level**
platform **x360, ps3**
megjelenés **okt. 26.**
multiplayer **nincs**

Megvallom őszintén, mikor Grath kiutalta számomra az új Golden Axe epizódot, a világsajtó átlagosan alig 60%-os összértékelésén elszörnyedve felmerült bennem a nagy kérdés. Vajon a Télapó küldte számomra virgács gyanánt, vagy talán drága főszerkesztőnk valami korábbi vélt/valós sérelme megtorlásául osztotta ki számomra eme istencsapást.

Az első két óra játék után még nem értettem, mire föl a sok lehúzó kritika. Egy minden tekintetben átlagos, még csak nem is csúnya külsőnézetes kaszabolós játéknak tűnt, amit az eladási szám felturbózása érdekében láttak el a legendás Golden Axe névvel. A klasszikushoz csupán annyi köze van, hogy itt is alkalmunk lesz különböző harci hátasokra felpattanni, és pár karakter neve megegyezik az 1989-es legenda elnevezéseivel. Ja, és itt is felbukkannak a kék-zöld színű manók, akikből manát és életerőt verhetünk ki – hangulatban, megjelenésben, vagy bármi másban viszont hiába kerestem minimális egyezősséget a játéktermi klasszikussal.

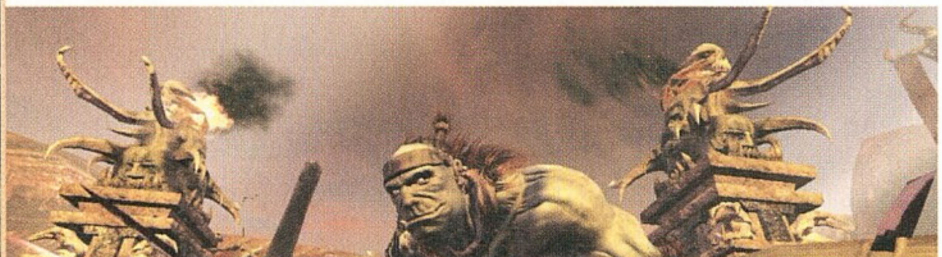
Vagdalkozós játék behatárolt harcrendszerrel, ám az eredeti Golden Axe-hez vajmi kevés köze van.

Ezt még csak elnéztem volna a játéknak, azt viszont kissé röhejesnek hatott, hogy sok tekintetben visszafejlődött a húsz évvel ezelőtti elődhöz képest. A legfájóbb pont, hogy nincs lehetőség semmiféle kooperatív játékra, az pedig szintén nevetséges így 2008-ban, hogy csak egy választható karakter van – ha már érthetetlen módon kihagyták a koopot, legalább berakhatták volna a barbárt meg a törpét is a harcias amazon mellé.

Sebaj, a harcrendszer egész kellemes felturbózáson esett át. Kétféle támadás gombunk közül egyikkel gyorsat és kicsit, másikkal erőset, de lassút vághatunk oda, a két gomb megfelelő nyomogatásával pedig holmi mérsékelten látványos, ámde elég hatásos kombókat csalhatunk elő. Ennél is fontosabb az ellentámadások rendszere: a sárga avagy kék ragyogással kísért csapásokat ha megfelelő ütemben hárítjuk, vagy térünk ki elölük, akkor csaknem védhetetlen ellentámadásba lendülhetünk, vagy esetlegesen ki is végezhetjük ellenlábasainkat. Ez azonban némi gyakorlást igényel és kockázatos, én inkább maradtam a jó öreg „elfutás, aztán az egyenként érkező szörnyek ugrálás közbeni levagdalása" taktika mellett.

Ebbe a kissé egyszerű rendszerbe kellemes színt visz a változatos hátasok szerepeltetése. Bár a griff és a nagyobb bőszmeségek idegesítően ügyefogyottan támadnak, és kissé nevetséges, hogy speciális képességük használata csökkenti életerejüket, a tűzokádók általában jól használhatóak. Ellenfeleink is gyakran élnek eme háziasított rusnyaságok nyújtotta előnyökkel – érdemes rájuk vigyázni, és csak lovasukat ütni, ha el szeretnénk venni tőlük, nem sokra megyünk ugyanis egy minden sebből vérző hátassal.

Az első három, rövidnek egyáltalán nem mondható pályán nagyjából megtanulunk harcolni. A gond az, hogy a további tíz igen hosszadalmas helyszínen csak pár új ellenféltípust, illetve hébe-hóba roppant idegesítő ugrálós, ügyességi részeket kapunk, így fejlődési rendszer hiányában igen monotonná válik a teljesen egy kaptafára épülő, láthatatlan falakkal tűzdelt pályák végigirtása. Ha lenne legalább egy fránya kooperatív lehetőség, talán még végig is játszottuk volna a szadista főszerkesztővel karöltve, de így, hogy még az achievementeket is ritka szemét és szűkmarkú módon méri, trófeákat meg nem ad, tényleg csak a legelhivatottabb, legtürelmesebb játékosoknak merjük ajánlani, akik már végigtolták a karácsonyi szezon összes igazi nagy durranását. ■



■ **Tyris „páncélja" sokkal inkább hasonlít egy bőrfétis-klub egyenruhájára, mint rendes védekező gúnyára**



576 **értékelés**

720p/1080i

	1	2	3	4	5
grafika			■		
játszhatóság			■		
szavatosság			■		
zene/hang				■	

VÉLEMÉNY

Kezdetben élvezetes kis külső nézetes akciójáték, mely az első pár óra után egysíkúságba és frusztrációba fullad. Legalább egy fránya koop-mód lenne!

greg5 **5.0**



You Are In The Movies

ALAPOZÓ Képzelj el EyeToy-szintű minijátékokat, melyeket összefűzve egyszer még talán vicces, de később inkább unalmas filmeket készít a program – ez a You Are in the Movies.



adatlap
kiadó **Microsoft**
fejlesztő **zoe mode**
platform **x360**
megjelenés **dec. 5.**
multiplayer **2-4**

A szétdúlt nappali közepén állok, félretologatott bútorok gyűrűjében, ahol egy eredeti funkciójától megfosztott, amatőr stúdióvilágításként felhasznált olvasólámpa vakító fényében alig látom a kajánul pislákoló kamera zölden világító gyűrűjét, ugyanakkor annál jobban saját magamat a menü háttereként, amint olyan arckifejezéssel markolom az Xbox-kontrollert, hogy az maga a közbiztonság veszélyeztetésének esszenciája. A fent nevezett kiegészítő periféria cammogós adatátviteli sebessége a korai wireless eszközök modorosságára emlékeztet, bár azoknak megvolt az az előnye, hogy az elkeseredett felhasználó nem amortizálta vele alacsony hatásfokú buzogányként a környezetét. Márpedig én ennek a jeleit látom a képernyőn – magam vagyok a Minority Report hőse, prekogok, valamint amúgy is szükségtelen barna massza, ami az egészet egyben tartani hivatott. Rövid próbálkozás után a játék darabjaira hullik szét. Összefüggéstelen feladatok özönében kell helyt állni: dagonyafröcskölés, ütvefúrós rázkódás, menekülés a bika elől, tárgyak visszaütése, vagy elhajolás a bedobált kézi hangosítók elől. Semmi olyan, amit eddig nem láthattunk, és mindennek a tetejébe mindez csupán a lényeg elmaszatolása. Elvégre a késztermék emlékeztetnie kell egy játékra, ami kimerül abban, hogy a teljesítményt elnagyolt értékelés formájában vágja elénk. A feladatok közötti szünet alatt beüvöltött utasításokat (nyújtsd ki a kezed, nézz bután, lepődj meg) a kamera rögzíti, és egy-egy pálya (értsd: logika nélkül egymás után következő féldebil feladványok) után a kész anyagot egy-egy meglévő filmbe integrálja. Az eddig interaktív szórakoztatás most kacajba fullad, legalábbis valami ilyesmi állhatott a kész design dokumentumokban.

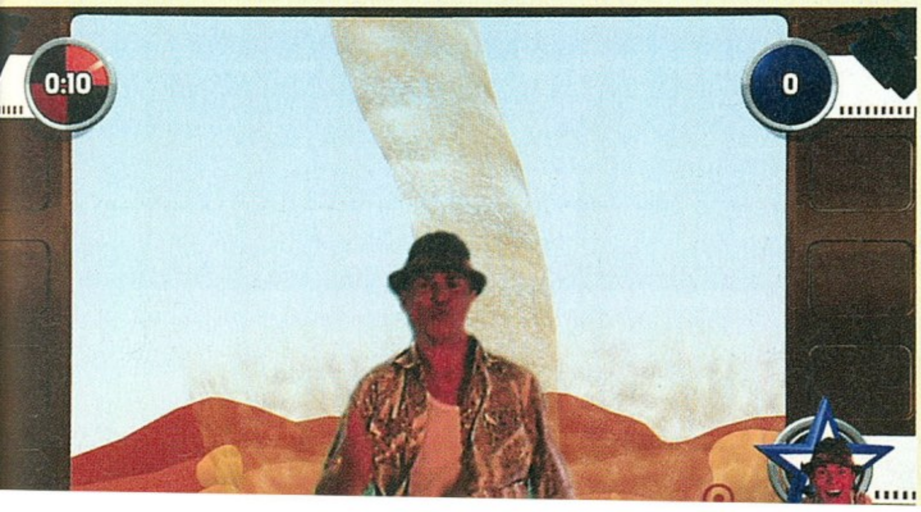
Xxxxxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxx xxxxx xxxxx xxxxx xxxxx xxxxx xxxxx xxx

szavak és feliratok nélkül. Drámai némafilmikonná váltam a felkészülési szakaszban. A You Are in The Movies az Eyetoy módosított receptje – egy generációval később, egy másik platformon. Az ötlet Zoe Mode, a nem hagyományos játékok fejlesztőjének tündéri fejéből pattant ki, akinek a Singstart, az Eyetoy Play 3-t, a Rock Revolutiont és a Dancing Stars-t köszönhetjük. A referenciaanyag bizonyítja, hogy a látszat csal, és a hölgy nem egy buta szőke, de a szélesebb rétegeket is szórakoztató eddigi életműve iránt érzett tiszteletemet lassan elhomályosítja a vágy, hogy kontrollerkábellel fojtogassam.

Az alapfelállás egy alig-alig koherens, szedett-vedett minijáték-gyűjtemény. A stúdiók környezete és a filmes világ az a homályos,

Aki annak idején beküldte a mászókáról leesve koponyatörést szenvedett édes gyermekéről készült videofelvételt a Csííízbe, hogy nevetőgép hangját keverjék alá, az ebben a programban az Év Játékát találhatja meg.

Nyilván sok itt az élc, a megvetés és a cinizmus – nem alaptalanul. A bevezetőben részletezett telepítési hercehurca tovább gyarapította ősz hajszálaim számát. A játékhoz csomagolt kamera páratlanul ostoba; átlagosan negyed másodperces fáziskéséssel reagál, én pedig Lucky Luke-nak érzem magam, aki gyorsabban lő az árnyékánál. A játszhatóságot tovább rombolja, hogy a fényviszonyokkal és az aktív/inaktív (értsd: a játékos, illetve minden más) szegmensek megkülönböztetésével a periféria igencsak hadilábon áll; elhajolnék egy lendülő buzogány elől, mire bevillan a szekrénysor, a tőlem négy méternyi távolságban falra erősített Michelangelo-poszter, és a kitérő manőver máris kudarcba fullad.







■ **Talán nem kell hosszasan magyarázni, hogy itt mi a feladat...**

Nappali fény, éjjeli kiegészítő fényforrás, gyakorlatilag láthatatlanná sötétített háttér, kamera-fókuszálás, üzemmód-váltás, fekete mágia és könyörgős ráolvasás nem érdekli, dacosan rögzíti azt, amit szerinte kéne. Amikor pedig szökőévente mégis teszi a dolgát, abban sincs köszönet; a papíron és elméletben is mókásnak tűnő többjátékos mód csak kollektív bosszankodást eredményez, nem hatványozott élvezeteket. A főmenü kellemes, jazzes melódiáit meg a kappanhangon rikácsoló rendező orgánuma pusztítja.

A terv remek, a koncepció okos; akár még a klasszikus Eyetoy nyújtotta szórakozás fölé is nőhetett volna. Nem történt meg – és mindez annak köszönhető, hogy az Eyetoy nem akart többnek látszani, mint ami... mint amire képes. Itt a technikai malőrök, a fragmentált, laza szállal kapcsolódó játék-komponensek nem állnak össze egységes egésszé. A nagy álmodozás éjszakáját követő hajnal egy bilibe lógó kézre virrad. ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika	■	■			
játszhatóság	■				
szavatosság	■	■			
zene/hang	■	■			

VÉLEMÉNY

Az „üres kapuba tizenhatosról mellé lőni" frázis helytálló, bár nem sportjátékról beszélünk, hanem a filmes interakció kihagyott zicceréről. Kamera által homályosan látunk.

tyler **3.0**

Kamerás dolgok

Az Xbox Live Vision névre keresztelt kamerát hatalmas csinnadratta közepette jelentette be a Microsoft, csak azért, hogy kis idővel később szinte



teljesen elfeledkezzenek róla. A videochatelés mellett néhány játék tessék-lássék módon engedi a használatát, de a You Are in the Movies előtt csak egyetlen, hasonlóan színvonalas arcade játék és a Rayman Rabbids épült a használatára...

Banjo-Kazooie

Nuts & Bolts



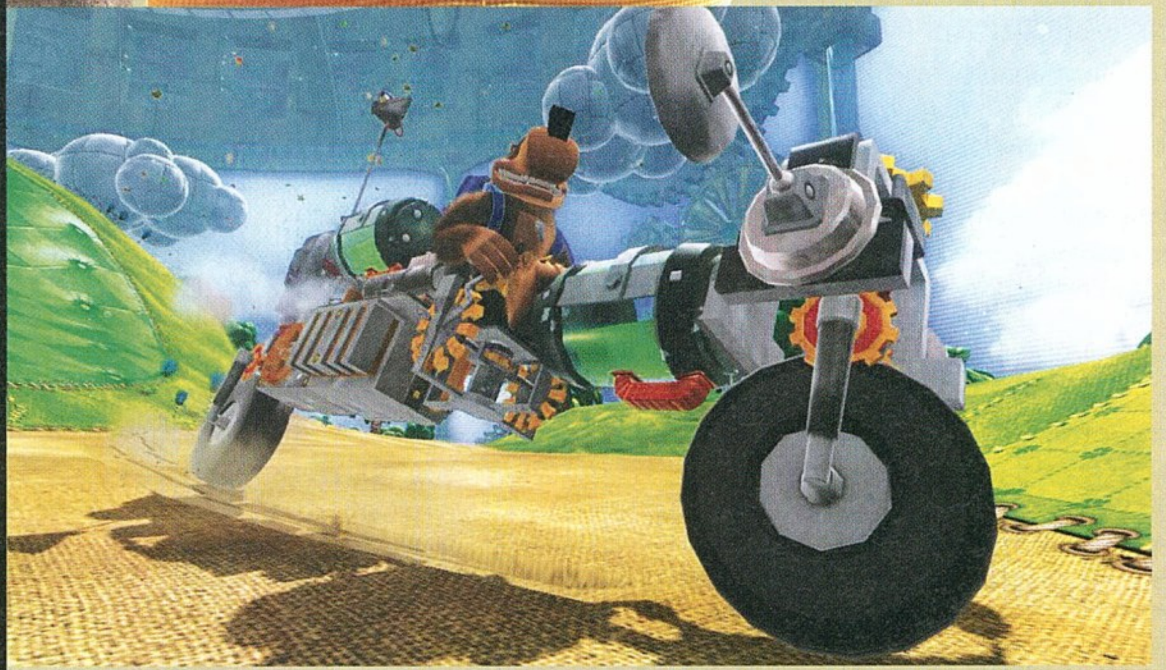
ALAPOZÓ A Rare klasszikus, bigyógyűjtögetős platformsorozata egy konzolgenerációt kihagyott, így hatalmas változásokkal tér vissza. Lényegében arról van szó, hogy az ugrándozás 99%-át a vezetés, repülés, hajózás vette át.

Banjo és Kazooie neve talán még sok régi konzolosnak is ismeretlen. E két jószág ugyanis a Banjo-Kazooie és a Banjo-Tooie című Rare-játékok főhősei voltak (1998-ban, illetve 2000-ben), és ezek a programok Nintendo 64-re jelentek meg. Ez a konzol pedig nem sok vizet zavart a hazai játékkultúrában, valószínűleg száz olvasóból legfeljebb néhánynak akad ilyen otthon valahol a sublót mélyén. Most mégis a tudatlan többség járt jól, a harmadik rész, a Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts ugyanis annyira különbözik az elődöktől, hogy a régi rajongók jó eséllyel csalódnak benne. A többiek viszont annál jobban szórakozhatnak.

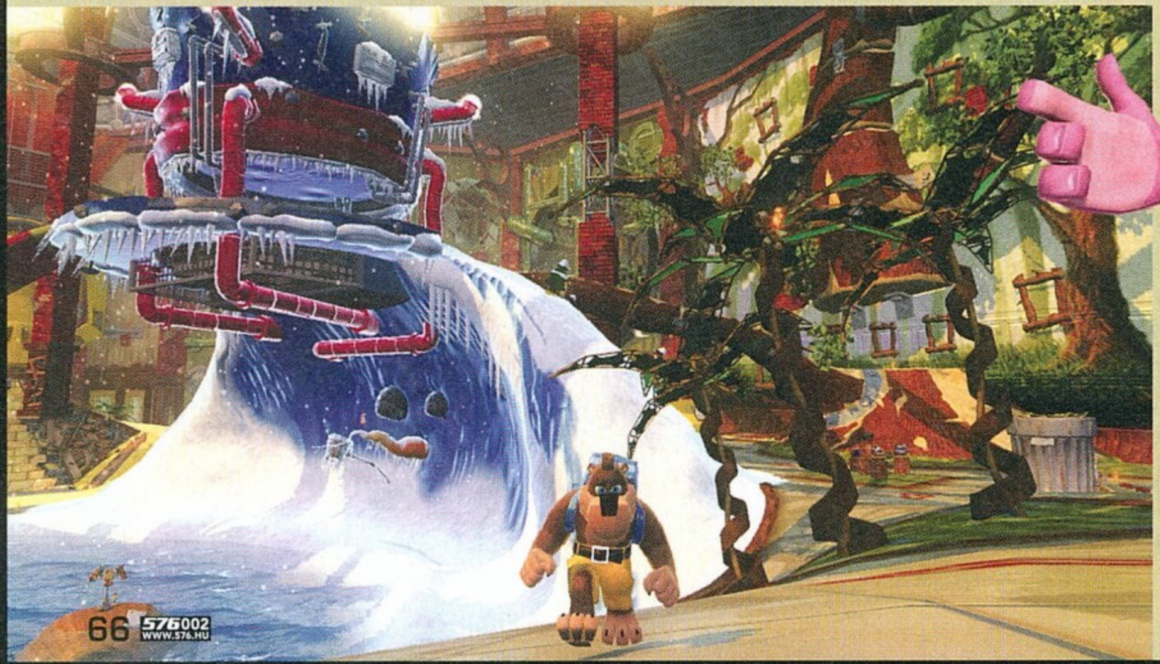
A JÁTÉKOK URA A RARE-T SZIDJA

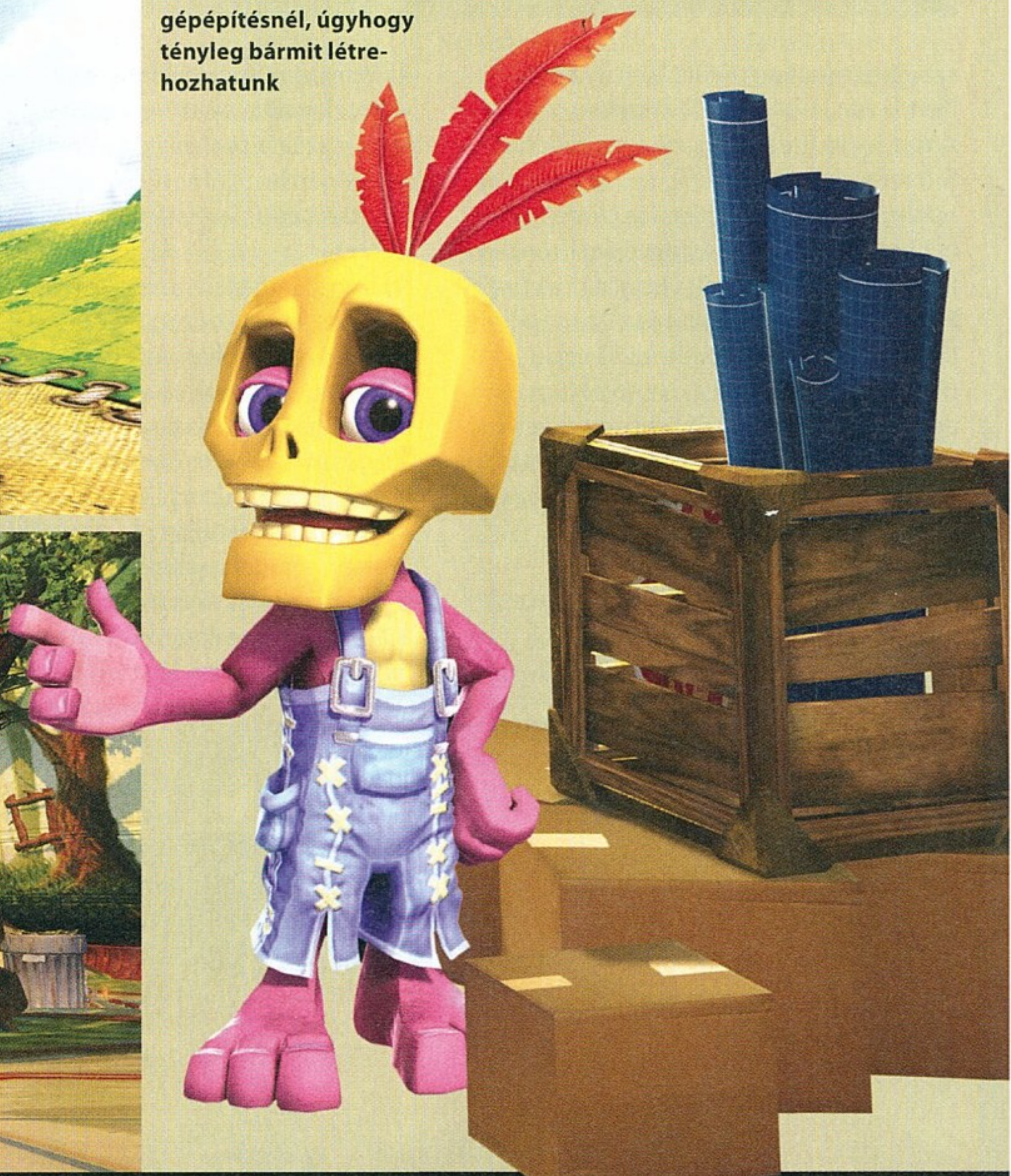
Az N64-es ősök a platformjátékok táborát erősítették, de szokatlan feladataikkal és megoldásaikkal, elborult poénjaikkal és világukkal kiemelkedtek a műfaj többi képviselője közül. Az első játékban Banjo, a hátizsákos medve és hűséges társa, Kazooie madár szabadították meg a világot Gruntildától, a gonosz boszorkánytól, majd a második részben megtették ugyanezt, kicsit több pofonnal: a bosziból csak a koponyája maradt meg, hőseink ezzel dekázgattak önfeledten a Banjo-Tooie végén. Azóta eltelt nyolc év, és ez a két jómadáron (jómedvén) is meglátszik:

adatlap
kiadó **microsoft**
fejlesztő **rare**
platform **x360**
megjelenés **nov 14.**
multiplayer **2-16**

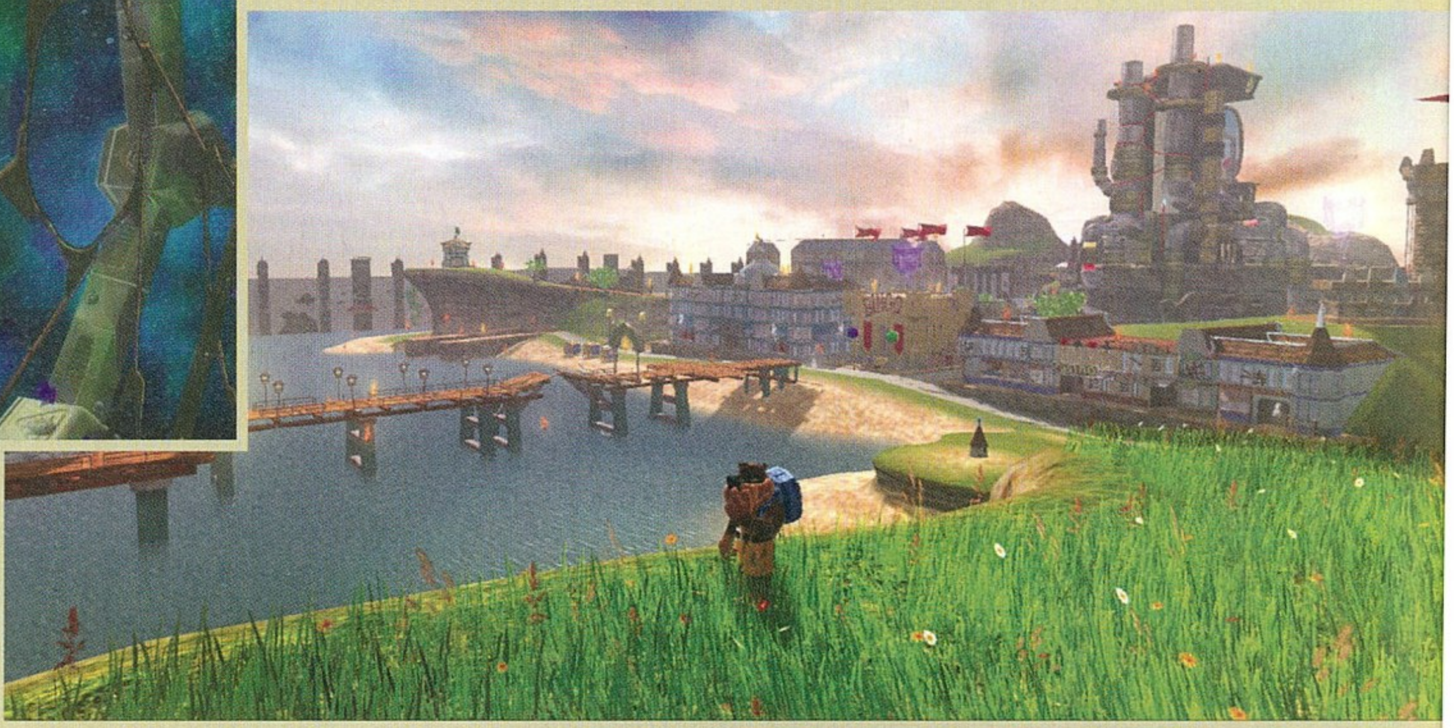


1600 alkatrész áll rendelkezésre a gépépítésnél, úgyhogy tényleg bármit létrehozhatunk









a Nuts & Bolts elején elhízva ülnek a nagy jólétben, xboxoznak egész nap, és amikor egy kőrakás alól előgördül Gruntilda kissé megviselt koponyája, csak tessék-lássék próbálnak leszámolni vele. És ekkor jelenik meg L.O.G., a harmadik epizód legeredetibb új szereplője.

A rövidítés a Lord of Games, vagyis a Játékok Ura nevet takarja, de ha kétségeink lennének, elég emberünk (istenünk?) fejére nézni, ami úgy néz ki, mint egy tévé, amin félbehagytak egy Pong meccset. Szóval megjelenik L.O.G. személyesen, és elkezdi nem kicsit fikázni a régi Banjo-Kazooie játékokat, és előadja, hogy mivel a N64-es cuccok elég ratyik voltak, most új szabályokkal, új műfajban kell megmérkőznie a két állatnak és a boszinak. Azzal eltünteti a háj-poligonokat Banjóról és Kazooie-ról, Gruntildának pedig ad egy új testet (ami valójában egy önjáró tartály, amiben a boszorka feje lebeg). A Rare-től sosem volt idegen az önirónia, de L.O.G. belépőjén annyira meglepődtem, hogy el is felejtettem röhögni zseniális dumáin. L.O.G. a későbbiekben is kicsit kívülről tekint a játékra, mint ahogy egy nem mindig elégedett teremtő nézi a művét, és ez roppant vicces tud lenni. Nem semmi, amit a fejlesztők bevállaltak, utoljára a The Simpsons Game-ben láthatunk ennyi kitekert játékipari utalást. És a legszebb, hogy a Rare saját magát sem kímélte: a végső stáblistát Kazooie kommentálja nehézsúlyú oltásokkal, például megjegyzi, hogy ő úgy tudja, a Rare-től már rég elmentek az igazi tehetségek…

MEDVE NÉGY KERÉKEN

De térjünk vissza az új műfajhoz, amit L.O.G. említ. Kis túlzással azt mondhatni, hogy a platformjátékból egy olyan GTA-klón lett, amiben a játékos saját maga építheti meg a járgányait. Vagyis most már nem az ugrálós-ügyeskedős részeken van a hangsúly (néhány ilyen azért akad, de csak mutatóba), hanem a kocsiversenyen, teherszállításon, helikopteres vadászaton, légpárnás kommandózáson, és egyáltalán minden olyan küldetésen, amiben szerepe van olyan kütyüknek, amiknek van legalább négy kerekük vagy két szárnyuk, esetleg egy rotorjuk. A küldetéseket a játék öt világában, L.O.G. egy-egy mesterművében szedhetjük össze, a világokat pedig Showdown Townból, a Banjo-univerzum központjából érhetjük el (itt lakik a Játékok Ura is). A városban található az előző részekből ismert koponyafejű varázsló, Mumbo Jumbo garázsa is, itt szerelhetjük össze járgányunkat. Eleinte alig néhány alkatrésszel gazdálkodhatunk, de ahogy haladunk előre a játékban, egyre több motort, kereket, karosszériaelemet vagy éppen fegyvert gyűjthetünk a garázs készletébe. Nincs univerzális jármű, mindegyik küldetéshez más passzol: ahol sok cuccot kell szállítanunk, oda nagy teherbírású kocsi kell, versenyekhez gyors verdák (amikre nem árt némi fegyver sem, hogy vetélytársainkat kiiktassuk), de van olyan misszió is, ahol ki kell szorítanunk ellenfeleinket egy körből, ott inkább a járgány tömege és felboríthatatlansága számít. A járműveket 1600 különböző alkatrészből legózhatjuk össze, és kedvünkre való festéssel láthatjuk el: nagyon jó és nagy szabadságot adó játékelem ez (akár olyan repülőt is csinálhatunk, amiről pár alkatrészt ledobva légpárnást kapunk), de a Rare azokra is gondolt, akik nem szeretnek építkezni. A pályákon hangjegyeket gyűjthetünk, ezeken pedig a megfelelő városi boltban nemcsak alkatrészeket vásárolhatunk, hanem kész járműtervrajzokat is – akinek büdös az autószerelés, ezekkel az előregyártott kocsikkal, repülőkkel és hajókkal vághat neki a játéknak.



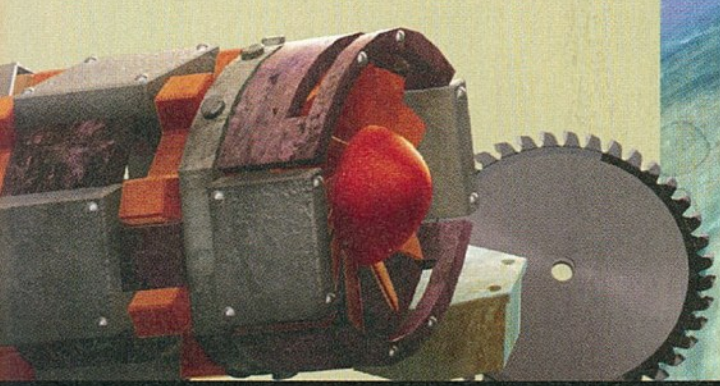
A LOGbox 720 újgenerációs konzol hihetetlenül agresszív másolásvédelemmel van ellátva

A Rare-féle pompás angol humor minden eddiginél keményebb poénok képében jelentkezik, bár a szinkron jót tett volna neki...

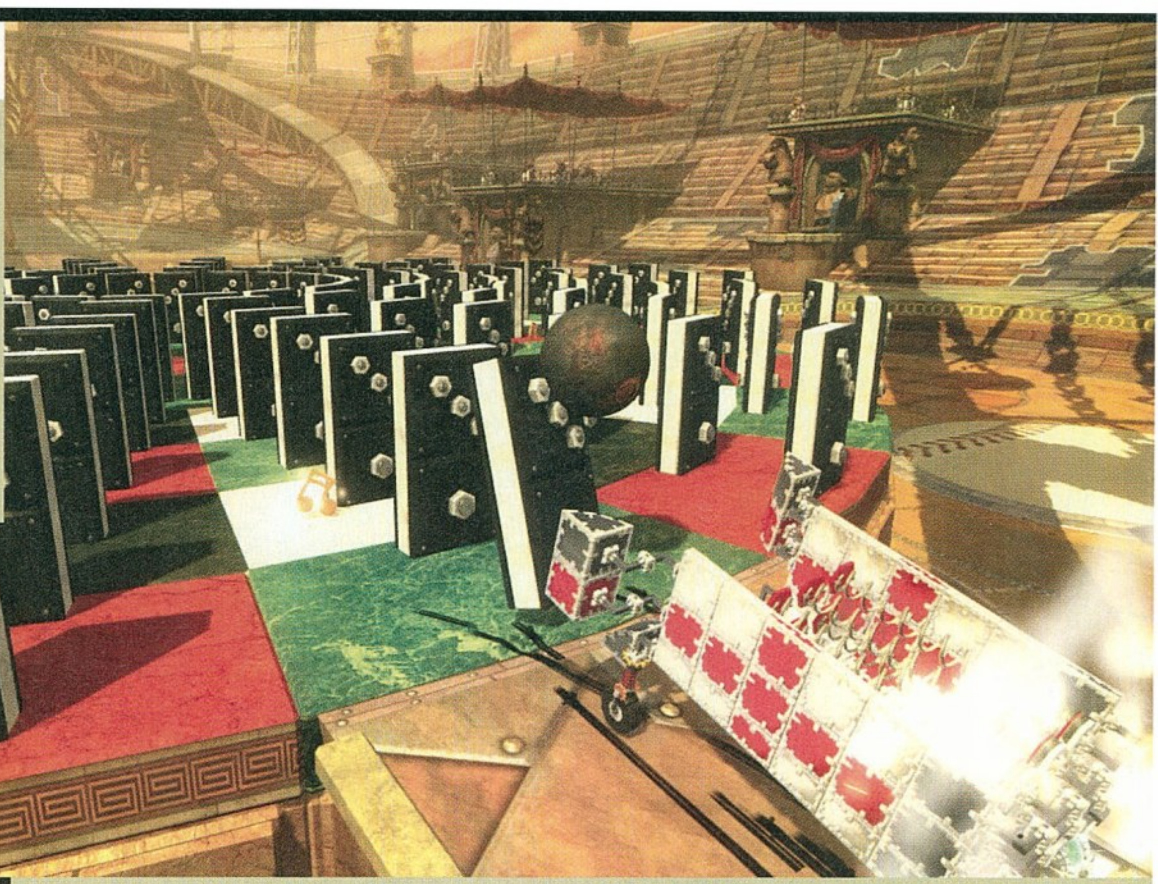
Az autós küldetésekre épített vicces játék önmagában nem túl eredeti ötlet (már az előző generációs Xboxra megjelent Simpsons: Hit & Run is ilyen volt), de a saját járműépítés nagyon feldobja. Persze fontos, hogy emellett a küldetések se legyenek unalmasak, és úgy érzem, ez az a pont, ahol picit elhasal a Nuts & Bolts. Túl sokszor van pusztán arra felépítve egy misszió, hogy A pontból kell B-be mennünk – hogy időre

A világok talán kisebbek, mint várnánk, így mindegyiket többször is be kell járni









vagy másokat megelőzve, esetleg ellenfeleket irtva, az már részletkérdés. Bár akadnak más küldetéstípusok is (olykor több helyről kell összegyűjteni valamit, vagy éppen több helyen megszerelni), és bár vízi és légi missziók is akadnak, nagyobb változatosság és ötletesebb feladatok jót tettek volna a játéknak. Esetleg mégis lehetett volna keverni kicsit a klasszikus platformjátékokkal, bármit is mondjon L.O.G. A nagy GTA-másolás közben ugyanis eltűnt a sztori, illetve csak annyi a történet, hogy addig kell küldetéseket teljesítenünk, amíg minden világ végén le tudjuk csapni Gruntildát.

Ahogy az ilyen programokban lenni szokott, a küldetéseket később újrajátszhatjuk, hogy minden begyűjtenivalót begyűjtsünk. A hangjegyeken túl a Banjo-játékokban megszokott puzzle-darabokat kell összeszednünk (ezek biztosítják a továbbjutást a későbbi pályákra), ha pedig sikerült egy küldetést igen szoros határidőn belül teljesíteni, trófeát kapunk. Emellett egyszerű (túlontúl egyszerű) mellékküldetések várnak azokra, akiknek a fősodor nem lenne elég. De ott van Klungo játékterme is, ahol egy C64-es időket idéző kinézetű és nehézségű platformjátékban vehetünk részt. Egy hiba – egy halál, mindez eszelős hangeffektekkel körítve; ide mindenképpen érdemes ellátogatni. Aztán ott vannak az apró Jingo lények, minden pályán szétszórva, ezek apró feladatokkal bíznak meg minket. Érjünk el valamilyen sebességet, ugrassunk nagyot, szedjünk össze három izét, hasonlókra kell számítani.

A Rare jó érzékkel multiplayer opciót is tett a játékba. A járműépítős rész szinte ordít a többjátékos üzemmód után: nincs jobb annál, mint saját készítésű gépszörnyünkkel lealázni hét másik haver autóját. Ez a

Banjóék nagy titka

Az 1998-as Banjo Kazooie-ban volt egy titkos küldetés, a Stop'n'Swop: a játékosnak hat tojást és egy jégkulcsot kellett összeszednie – de ha sikerült, nem történt semmi. Így a Stop'n'Swop nagyjából egy évtizedig legendás talány volt a rajongók körében.

A cég aztán fellebbentette a fátylat a titokról: úgy tervezték, hogy a tárgyak a folytatásban, a Banjo-Tooie-ban eredményeztek volna bónuszokat, csak ez végül nem került bele a második részbe. Ha nem is ebben a formában, de a legenda tovább él: nemrég Xbox Live Arcade-re kijött az eredeti Banjo-Kazooie, ebben összeszedhetjük a hét tárgyat, és mindegyik egy-egy új alkatrészt tesz elérhetővé a Nuts & Boltsban.

rész picit talán jobban is sikerült, mint az egyszemélyes küldetések: nem kevesebb, mint 27 különböző multiplayer játéktípusban vehetünk részt, és bár a legtöbb valamilyen versenyvariáció, akad köztük néhány egészen eredeti is. Megtudjuk például, milyen egy mindenki-mindenki-ellen szumómeccs autókkal, van autós foci és a „king of the hill" típusú játékmód egy vicces változata, amiben egy hatalmas, mozgó korona alatt kell minél több időt eltöltenünk (mondanom sem kell, a korona alatt nincs elég hely minden játékosnak). Érdemes kipróbálni a többi mókát is, nagyon sok melót feccöltek a készítők a multiplayer részbe.

CSAK NÉZÜNK, MINT A TÉVÉBEN

Bár Banjóék autós kalandja kicsit unalmas, ha a csupasz játékmenetet nézzük, a környezet megmenti a játékot és elég motivációt ad, hogy azért csak nekiveselkedjünk a következő küldetésnek. Elsősorban a már említett humort kell kiemelni, mindegyik szereplő elképesztő idiótaságokat képes mondani (mind közül persze L.O.G. viszi a prímet). Képi poénok is akadnak bőven, a pályákon rengeteg elrejtett belsős poén található, sőt, más játékok szereplői is felbukkanhatnak egy-egy cameo erejéig (az egyik, a konzolok belsejét mímelő világban például több játék lemeze forog, így a Grabbed by the Ghoulies korongja – ami persze szintén Rare-játék).

De maguk a játékvilágok is felérnek egy-egy hatalmas poénnal, ugyanis mind az öt



paródia, egyszerre egy témáé és egy tévésorozaté. Sajnos e poénok közül nem fog sok leesni, mivel a sorozatokat nem nagyon játszottak itthon, de az első világ, a farmokkal tarkított Nutty Acres főcíme (merthogy ilyen is van) biztosan ismerős lesz azoknak, akik láttak legalább egy Dallas-epizódot.

A második világ LOGbox 720, egyetlen hatalmas Xbox 360-paródia, egyben tisztelgés a jó öreg Buck Rogers tévésorozat előtt. A harmadik világ BanjoLand, ami egyfajta Banjo- és Rare-múzeumnak is tekinthető rengeteg visszautalással a korábbi Banjo-részekre, egyébként pedig fricska a The Love Boat, vagyis a Szerelemhajó című nyálsorozatnak. A Dinasztia szériát a Jiggosseum nevű, sporttémájú világ parodizálja ki, a végső leszámolás előtti utolsó világ pedig a Terror Terráriuma, amiben hőseink megjárják az űrt – már csak azért is, mert a világ főcíme Lost in Space-ét nyúlja.

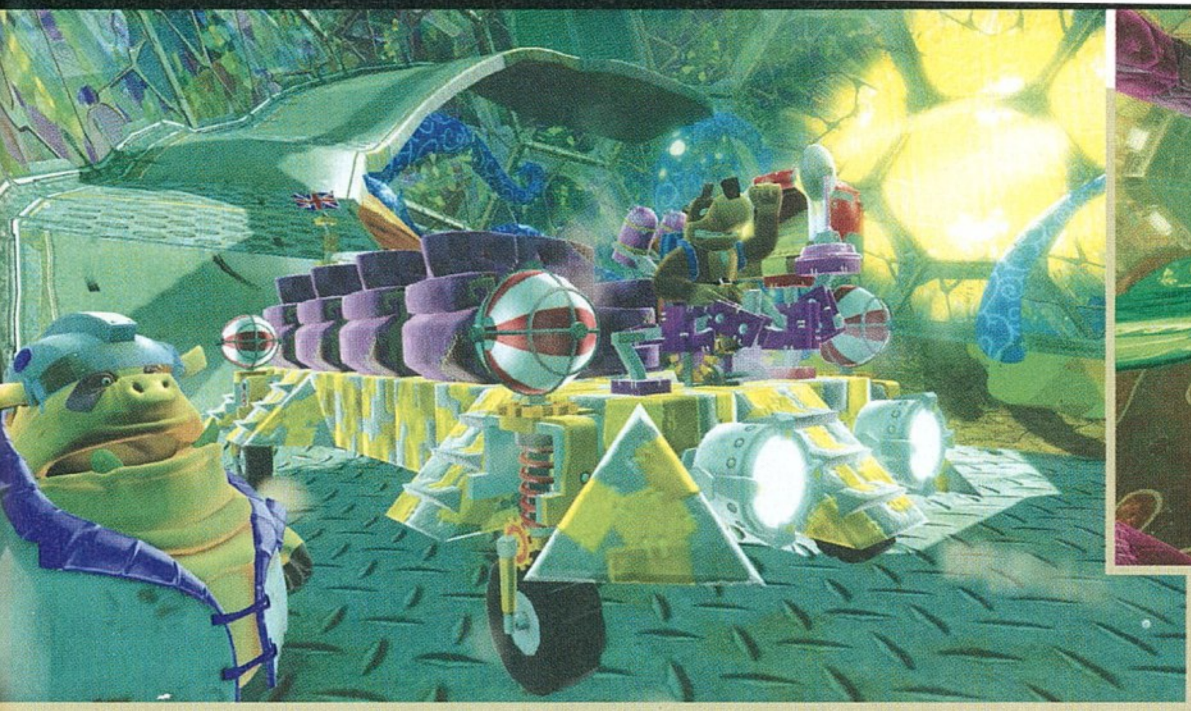
És persze a legtöbb poént azok fogják érteni, akik játszottak az előző részekkel is, már csak azért is, mert szinte az összes

Segíts Banjonak!

A Microsoft felajánlásában kisorsolunk két példányt az új Banjo-kalandból, ehhez nem kell mást tenned, mint egy Banjo tárgyú emailben válaszolni egy egyszerű kérdésre. Mégpedig arra, hogy melyik volt az angol cég első, Microsoft-színekben futó játéka?

Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Határidő: 2009. január 05.







nem. Merthogy az első néhány elvadult gépötletünk ilyen életképtelen eredményeket szült...

szereplő visszatért. A rémes rímekben beszélő banya, Gruntilda mellett találkozhatunk az okoska vakonddal, Bottlesszel, de utunkba akad majd Mr. Fit, a sportos hangyász is, az ügyeletes jócsaj, Humba Wumba és még vagy tucatnyian. És néhány új szereplő is akadt, kezdetnek mindjárt L.O.G., az igazi telitalálat, de meg kell említeni Trophy Thomast, a verseny- és játékőrült leopárdot is, illetve Piddlest, aki Gruntilda kényeskedő – ám a rugdosást meglepően jól bíró – macskája.

REMEK LÁTVÁNY, CSUBAKKA-HANGOK

A grafikára nem lehet panasz, annak ellenére, hogy Banjoék sosem a poligonszámokkal és a framerate-ekkel villantottak nagyot. Az elmúlt nyolc év jót tett hőseinknek, kellemes karaktermodelleket kaptak, és a legtöbb visszatérő szereplőre igaz ez: Humba Wumba melle végre nem szögletes, és a harmadik részre jó útra tért vízilónak, Klungónak is jól állnak az új varratok. Persze mindenki új animációkat kapott, ezek is kellően viccesek, különösen Kazooie mozgástára, ő ugyanis nem hagyja el Banjo hátizsákját, viszont folyton kidugja a fejét, és például a küldetésekben fontos szerepet játszó tárgyakat ő emelgeti egy varázscsavarkulccsal, ha pedig egy kötélpályán haladunk át, ő is segít az egyensúlyozásban. Az igazán lenyűgöző grafikai elemek azonban a hátterek: Showdown Town és az öt játékvilág hatalmas, egy-egy ötletesen és gyönyörűen megtervezett saját kis univerzum. A grafikához nagyszerű effektek társulnak a szokásos víz- és fűeffekteken túl is (ha például az xboxos világban nekimegyünk egy óriási chipnek, egy pillanatra zizis lesz a kép, mintha oldalba rúgtunk volna egy régi CRT-tévét).

A Rare megint bizonyította technológiai tudását: a Banjo valami félelmetesen gyönyörű lett!

Van is ennek ára: ritkán, de bizony előfordul, hogy pár pillanatra akadozik a játék. Valószínűleg azért is, mert a fizikát is folyamatosan számolnia kell, a Banjóban ugyanis a Viva Pinata motorja ketyeg, amit igen erősen támogat a Havok fizikai motor: rengeteg pályaelem ellökhető, eltolható vagy megsemmisíthető, és mindet korrekten kezeli a játék. Nem is beszélve a járművek fizikájáról: minél magasabb és keskenyebb kocsit gyártunk, annál könnyebben feldől, és tervezéskor nem árt figyelni a szimmetriára sem, hacsak nem akarjuk, hogy a kocsink húzzon valamelyik irányba. Persze nem Forzára, Gran Turismora kell számítani, de ahogy egy Tapsi Hapsi-eposzban is valamennyire a valós fizika szabályai uralkodnak (eltúlozva persze), úgy itt sem feltétlenül tudunk bevenni minden kanyart. Főleg egy házilagos tervezésű, propellerrel ellátott ötkerekű gigantikus babakocsival

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH VEZETNI TANUL

A Banjo gyönyörű és röhelyes, úgyhogy már az első megmozdulásaival is lenyűgözött. Aztán azonban a lelkesedésem egyre csökkent: a félelmetes poénok és Rare-öngyalázkodások olvasva, halandzsával feleolyan jól sem ülnek, mint azt kimondva tennék, a feladatok pedig hamar monotonná válnak.

A zene is nagyszerű, minden világ a hozzá illő trackeket kapott, L.O.G. lakóhelyén például C64-es prüntyögésbe vált a zene, Nutty Acresben pedig vidám countryra furikázhatunk. A hangokkal viszont már nem voltam kibékülve. A szereplők szavait csak a feliratokból érthetjük, a játékban ugyanis mindenki nagyjából olyan kifinomult halandzsanyelvet beszél, mint Csubakka.

Ez még az első két Banjo játék öröksége (azokban is így kommunikáltak a karakterek), de úgy érzem, ez a tréfa nem állta ki az idő próbáját. Egymást érik a remek poénok, és a hangszóróból csak artikulátlan hangok jönnek – ezt egy újgenerációs konzoljáték már nem nagyon engedheti meg magának, legfeljebb kézikonzolon (és a LocoRocóban is csak azért lehet halandzsanyelv, mert a játék egyáltalán nem épít szövegi poénokra). Szóval szerintem ezen a téren a Rare-nek el kellett volna szakadnia a gyökerektől.

Minden hibája ellenére Banjoék visszatérése nem sikerült rosszul, még ha nem is lett olyan emlékezetes X360-on, mint az első két rész N64-en. Aki egy picit is jól bírja a monotonitást, nagyon jól szórakozhat a játékkal, és beletelik néhány hideg téli estébe, amíg mindent összegyűjt benne, amit lehet. És akkor még mindig ott lesz a multiplayer, ami ezúttal nem egy olyan alibi játékmód, mint sok másik programban. Szóval jó kis játék ez, csak kicsit szokni kell. ■





576 értékelés

720p / 1080i, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

Aki az első két Banjóhoz hasonló platformjátékra számít, nagyot fog csalódni. A többiek jól szórakozhatnak, különösen a remek multiplayer-módokkal.

stöki **8.2**



World of Warcraft
Wrath of the Lich King

ALAPOZÓ Populációs, kvantitatív és ökológiai genetika egymáshoz közel álló területek, melyek mindegyike a klasszikus genetika elvein alapszik, kiegészítik a genetika eredményeit.

adatlap
kiadó **activision blizzard**
fejlesztő **blizzard**
platform **pc**
megjelenés **nov. 13.**
multiplayer **néhány ezer**

November 13-a nagy nap volt a tizenegymillió World of Warcraft-fanatikus életében, hisz megérkezett az online szerepjáték második kiegészítő-lemeze, melyben a Burning Crusade-hez hasonlóképp ismét megannyi újdonság várta őket – minket. Mint tudjuk, a Blizzard mindig is az igényesség mintapéldájának számított. Munkásságaik egytől-egyik kivételes alkotások, és ha csak a gyanú is felmerül, hogy nem tudják hozni a kívánt minőséget (Warcraft Adventures, Starcraft Ghost), simán kidobják több éves munkájukat az ablakon. De a Wrath of the Lich Kinggel biztosra mentek...

A Blizzard a kiegészítők mestere, de ezúttal még a szokásos színvonalukat is messze túlteljesítették!

TÉLISZALÁMI

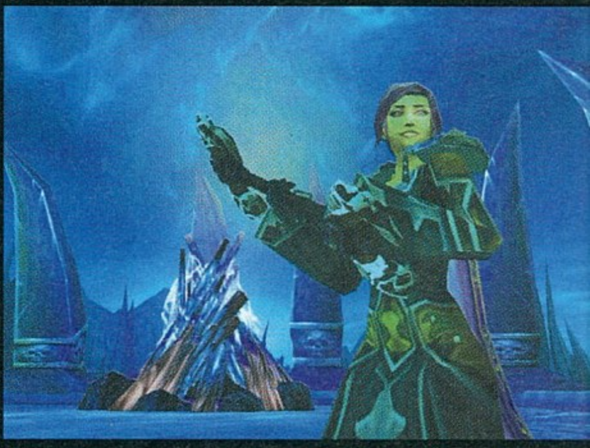
Az expanzióban Northrend fagyos szigetére látogathatnak el a bátor kalandorok, ahol személyesen a megtébolyult Arthas herceg, azaz a Lich King várja őket tárt karokkal (meg egy hatalmas élőholt sereggel). Ahhoz, hogy legyőzhessék rettegett ellenfelüket, tíz szinttel emelték a maximális szinthatárt, ami így 80 lett. A fáradságosnak tűnő szintezésen most is számtalan küldetés vezet végig minket, melyek mindegyike hihetetlenül színvonalasra, izgalmasra sikeredtek, s teljesen szakítanak más-, vagy régebbi MMO játékokban találhatóakkal. Ezúttal nem csupán unalmas „menj ide, öld le ezt", vagy „caplass oda, vedd fel azt" típusú küldetésekkel találkozhatunk, hanem hosszú történeteket gombolyíthatunk fel, melyekben megismerkedhetünk a hely történetével, s nem egyszer még a Lich Kinggel is összefuthatunk. Ezekben az új küldetésekben ismerkedhetünk meg a játék újdonságának számító vezethető járművekkel is, melyek különféle katapultok, tankok, vagy repülőgépek lesznek. Azon kívül, hogy hatalmas móka ezeket a monstrumokat mozgatni, ezáltal felkészülhetünk, hogy később éles helyzetben tegyük próbára képességeinket – azaz a PvP csatákban.



■ Northrend új vidéke rengeteg látnivalót kínál a kalandoroknak.

ÉLETRABLÁS FELSŐFOKON

No de kanyarodjunk vissza kicsit a hagyományos tartalomhoz, hiszen abból is bőven kijutott. Ahogy WoW-os körökben mondani szokás, az igazi élet 70-es szinten kezdődik, azaz immáron 80-on. Ez igaz a WotLK-re is, hiszen ezúttal is számtalan instance, azaz csapattal bejárható labirintus várja a csapatokba verődött játékosok millióit, melyek egészen a 71-es szinttől a 80-asig kísérik végig a őket. Az új instance-ok sokkal rövidebbek, gyorsabbak lettek, mint az előző kiegészítőben voltak (hát még ha az alapjátékot vesszük), ami persze nem baj, hiszen így azok is lemerészkednek majd az ilyen helyekre, akik csak pár órát, vagy percet tudnak játszani naponta.
Ha viszont mi nem ehhez a csoporthoz tartozunk, hanem szeretnénk sokkal jobban belegabalyodni Azeroth világába, akkor



a 80. szintet elérve egyetlen kattintással átkapcsolhatjuk ezeket az instance-okat hősi módba, amelyek így sokkalta nagyobb kihívást jelentenek a játékosok számára, de persze jutalmuk, a „dobott" tárgyak értéke és minősége is ennek tükrében javul majd.

Természetesen a komolyabb fegyelmet és nagyobb létszámot igénylő raid instance-ok is helyet kaptak a játékban, melyeket ezúttal nem csak 25, hanem tízfős csapatok is kipróbálhatnak – a kisebb klánok legnagyobb örömére. A leglátogatottabb hely ezúttal Naxxramas, Kel'thuzad lebegő erődje lett, amely nem más, mint az eredeti alapjátékban található helyszín újrafeldolgozása, ugyanazokkal a szörnyekkel, taktikákkal, melyeket pár éve a legkeményebb játékosok megismerhettek. Sajnos további PvE tartalom ezen felül nem igazán kapott helyet a kiegészítőben, de ahogy az lenni szokott, a Blizzard ezúttal is hatalmas patch-ekkel készül mozgásban tartani a játékosokat, azaz amint halálra unták magukat egy adott helyen, ingyenes formában közzé tesznek valami újat, így csakis azoknak a megrögzött játékosoknak kell aggódni, akik pár nap alatt kipucolták a kiegészítő teljes tartalmát.

MÁSVÉLEMÉNY
LALI IS MEGMONDJA

A szerkesztőség mellett naplopói szerepkört betöltve dolgozik Lali, aki nem csak Márió második keresztnévvel büszkélkedhet, de egy méretes WoW-addikcióval is. Át is adjuk neki a szót: „a halállovag a lehető legjobb dolog, ami csak a WoW-val történt, remekül lehet minden helyzetben használni, ráadásul 55. szinten indul, úgyhogy nem kell újra tökörészni az induló szintekkel!". Köszönjük, Lali!

HOPP EGY GNÓM! BUBU, ÖLJ!

Ha pedig még ezek után is megtörténik a lehetetlen és elkezdünk unatkozni a játékban, megízlelhetjük a World of Warcraft másik oldalát, a PvP tartalmat – azaz a játékosok közti harcot. A játék ezen része is hatalmas fejlődésen ment keresztül a négy évvel ezelőtti állapothoz képest, amikor még szinte nem is létezett ez a fogalom.









Sokféle új hátas elérhető a fagyban, a mamutok és medvék mellett kedvencünk a szőhető repülő szőnyeg lett

Többek közt egy új csatateret, a Strand of the Ancients-et kapják kézhez a vérszomjas játékosok, melyben a Horda és Szövetség egy partraszállós pályán feszül egymásnak. A cél természetesen az, hogy a támadó fél különféle ostromgépekkel és szorosan együttműködve bevegye a hegy tetején álló erődöt, miközben a védekezők mindent megtesznek ennek megakadályozásában.

Emellett található a kontinensen egy Wintergrasp nevezetű zóna, amelynek birtoklásáért is komoly harcok folynak. Itt aztán elszabadult a készítők fantáziája, s hihetetlen hangulatos dolgot sikerült összehozniuk, melyben a két szembenálló fél ezúttal is védekezőkre és támadókra oszthatók. A cél az, hogy a támadók bevegyék a terület közepén található várost, melyet rombolható (!) falak, és számtalan ágyú vesz körül, amiket persze védekező félként használhatunk is. Ha pedig sikerül bevenni a várost, a területet irányítás alatt tartó fél megküzdhet a város mélyén található főellenféllel, aki értékes cuccokkal csábítja leölésre saját magát.



A LOVAGOK, AKIK AZT MONDJÁK: DK!

A kiegészítő egyik legnagyobb újdonsága az új játszható kaszt, a deathknight, azaz a halállovag megjelenése. A halállovag egy közelharcra specializálódott harcos, aki kizárólag kétkezes fegyvert lóbálhat (tehát pajzzsal nem égeti magát), s különféle fagyasztásokkal és mérgekkel gyengíti ellenfeleit. Mivel a halállovag az első hősi kaszt, nem szükséges az első szinttől feltornásznunk magunkat a nagyok közé, ugyanis ha már rendelkezünk egy minimum 55-ös szintű karakterrel, itt fogjuk kezdeni kalandjainkat. Pár hét után már kiderült, hogy a halállovag hihetetlen tápos gyilkológép lett, aki mind hagyományos-, mind játékos-játékos elleni harcokban is kiválóan megállja a helyét. Kíváncsian várjuk, mikor sújt le rájuk a fejlesztői nerfbunkó…

Welcome in Northrend

Az új kontinens északi elhelyezkedésének köszönhetően természetesen a hóban és jégben igen gazdag világot kínál. No meg balhéban is gazdag világot is, hiszen a fagyban egymást ütik a gonosz Vyrkul félóriások és a humanoid rozmárok (na igen...), plusz ott vannak a Banshee királynő élőholt csapatai, Dalaran mágusai, a sárkányok, a nerubian pókok, no meg természetesen Arthas mindent fenyegető seregei. Nem fogunk unatkozni, na!

A JÓ MUNKÁSEMBEREKNEK

A számtalan létező nem harci szakma mellé megérkezett az inscription is, melynek segítségével különféle rúnákat készíthetnek a játékosok. Ezeket a rúnákat képességlapunk egyik újonnan megjelent oldalán pakolhatjuk fel, és egyszerre hat darabot tarthatunk magunknál. Ezek a rúnák alapképességeinket javíthatják kisebb-nagyobb mértékben, kitolhatják varázslataink távolságának hatósugarát, illetve megnövelhetik azok hatóidejét, attól függően, hogy a széles választékból mely hatot választjuk. Alapvetően ez nem sokat változtat az amúgy rettentő kényes játékegyensúlyon, de lehetőségek széles tárháza rejlik ebben a szakmában is, mellyel még inkább tovább specializálódhatunk egy adott szerepkör felé (a harcos választhat sebzésfelfogó vagy sebzésosztó rúnák közül).

A WoW világáról, és a játékban található millió lehetőségről akár könyvet is lehetne írni, így csak annyit tehetünk, hogy felsoroltuk az alapvető újdonságokat. Ahhoz, hogy igazán megismerjétek a játékot, nektek is bele kell pillantani ebbe a hihetetlen, sokszínű és kalandokban bővelkedő világba, amit a most megjelent kiegészítő még inkább tökéletesre csiszolt. A játék egyetlen hibája csupán az, hogy mérhetetlen függőséget okoz a legtöbb ember számára, de ezt persze mi nem fogjuk felróni számára.

576 értékelés

P4 1.3 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az eddigi legjobb kiegészítő az expanziók mestereitől – ha kipróbálod, menthetetlenül rákattansz, szóval szereted az asszonyt, csak óvatosan…

doz **9.5**







NYEREMÉNYJÁTÉK!

A BSC felajánlásában kisorsolunk egy Lich Kinget, illetve három World of Warcraftos pólót. E mellé mi a magunk erejéből hozzáteszünk egy A2-es, az egész WoW-fejlesztőcsapat által aláírt posztert is.

A jelentkezéshez nincs más dolgod, mint jelentkezni egy emaillel (benne címeddel és telefonszámoddal) nálunk. A levél tárgya legyen WoW, és írd meg benne, hogy mi volt a Warcraft 1, a Warcraft 2 illetve annak kiegészítőjének a címe.



Cím: nyeremenyjatek@576.hu

Határidő: 2009. január 5.



Tom Clancy's Endwar

ALAPOZÓ Újabb próbálkozás a stratégiai játékok konzolra telepítésével, ezúttal szinte teljes egészében a hangkommunikációra építve. Plusz van még három harcoló fél, fejlődő egységek és egy megdöbbentően kihalt online világháború...

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft shanghai**
platform **ps3, x360**
megjelenés **nov. 21.**
multiplayer **2-4**

Az Ubisoft kínai stúdiójának eddig a kulimunka jutott: kanadai, francia fejlesztésekhez rajzolhattak ezt-azt, rájuk lőcsölték a kevésbé fontos pályák megtervezésének unalmas feladatát. Tavaly azonban nagyot dobbantottak, ők rakták össze ugyanis a Ubisoft belső játékmotorját, amely többek között az Assassin's Creed és az új Prince of Persia alatt is működik. Mintegy jutalomképp, megkapták a lehetőséget, hogy egy saját játékkal is előhozakodjanak: ez a stratégák szívét hivatott megdobbantani, s nem kevesebbet vállal, minthogy az irányítást a saját szavaink erejével tehetjük érdekesebbé.

VILÁGVÉGE HARMADSZOR

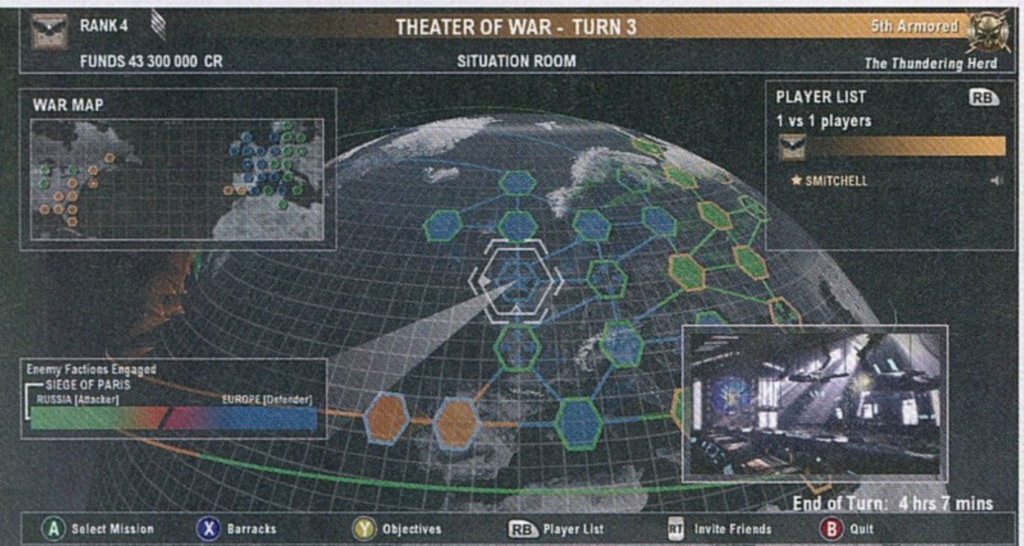
Az Endwar története a nem is olyan távoli jövőben veszi kezdetét, mikor is az otthonunkként szolgáló bolygó olajkészletei teljes mértékben elapadnak, mondhatni Földanya elzárja a csapot. Ennek hatására az árak mindenhol emelkedni kezdenek, s kialakul egy olyan állapot, amelyben a feszültség erőszakot szül, az erőszak meg nukleáris háborút – ennek 2017-ben lesz vége. Ezalatt az oroszok dollármilliárdokat költenek fegyverkezésre, s rögtön szembe találják magukat az Egyesült Európai Államok Szövetségével (ez afféle bedurvult EU), melynek célja az vörös terjeszkedés visszaszorítása. Mindeközben Amerika is beszáll a fegyverkezési versenybe, s egy műholdas technológián alapuló hadviselésbe kezd, melynek hatására a helyzet tovább eszkalálódik, s kirobban a harmadik világháború. A három szereplőt hátán hordó bolygónyi színpad felállt, s mi pedig itt csöppenünk a történetbe valamelyik oldalon.

A TE HANGOD!

A fejlesztőknek az Endwarral nem titkolt céljuk volt egy forradalmi játék letétele az asztalunkra, amit ezúttal a hangirányítás bevezetésében találták meg. Ez egész pontosan annyit tesz, hogy a harmadik világégést csupán a hangunk erejével is levezényelhetjük egy jól bekalibrált headset és persze érthető angol kiejtés alkalmazásával. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a háború indítása előtt szükség van egy kb. tíz perces kalibrációs feladat teljesítésére, melynek folyamán egy kellemes női hang utasításait követve beállítjuk a kommunikátort a megfelelő helyzetbe, és a parancsok kiadásának mikéntjébe is betekintést nyerünk.

A játék lelke, a hangirányítás remekül működik, még magyaros akcentussal is alig van hiba!

A hangvezérlés meglepően jól működik. A kontroller egyik kallantyúját lenyomva tartva aktivizálódik a füles mikrofonja, s a következőképpen kell a parancsot kimondani: mi mit csináljon és azt hol/mivel tegye. Az egységeink Unit 1-től kezdve vannak megszámozva, tehát például egy komplett parancs kimondva így hangzik: „Unit 1 attack target 2" azaz „Egyes egység támadd meg a kettes célpon-



Az online küzdelmek egész Európában zajlanak – már amikor van résztvevő...







tot". Ehhez hasonlóan adhatjuk ki az összes alapvető parancsot, úgymint a mozgás, a támadás, a visszavonulás, bázisfoglalás és mindenféle alapvető viselkedésforma utasításait. Abban az esetben, ha a rendszer nem tud értelmezni egy parancsot, akkor azt a headsetben hallható szöveg segítségével adja tudtunkra, hogy legyünk kedvesek megismételni az adott egységnek kiadott utasítást (például a vad káromkodásokat sem dekódolja a program). A hangfelismerés nem működik 100%-os pontossággal – képtelenség is lenne ezt kivitelezni, főként egy nem anyanyelvű játékosnál –, de az esetek nagy többségében működik. A tesztelés időtartama alatt többször is előfordult, hogy egy köhögést vagy egy torokköszörülést is parancsnak értelmezett – ez nyilván a hibatűrést miatt volt szükséges.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A hangirányításnak azonban nagy ára van. Mindössze hétféle egység áll rendelkezésre minden oldalon. Ez elenyésző számnak tűnhet a vérbeli stratégák szemében, azonban még ezekkel is sikerült kitölteni az egész játékot, amely alatt úgyis inkább a parancsok szóban történő kiadásával leszünk elfoglalva, minthogy ilyen számokon mérgelődjünk. Hadseregünk a következőekből állhat:

Adott az alap géppuskás – ezek a gyalogos egységek könnyedén használhatóak fel arra, hogy a térképen található bármilyen nehezen megközelíthető helyre bejussunk velük. A technikus gyalogos egységek mindaddig jól használhatók fel tankokkal szemben, amíg fedezékben vannak, és 25 másodpercenként hatásos taposóaknák letételére is utasíthatjuk őket. A különféle tankok természetesen a legerősebb páncélzattal felvértezett egységeink, e behemótok könnyen bevethetők páncélozott célpontokkal szemben a hatalmas tűzerejük miatt, azonban könnyen elvérezhetünk velük például egy aknamezőn, de ugyanúgy veszélyesek rájuk nézve a repülő egységek is. Helikoptereket is felvonultathatunk mindhárom oldalon, amelyeket gyorsaságuk miatt a térkép bármely pontján ott teremnek rövid időn belül, s bátran vezényelhetjük őket a tankok likvidálására. A tüzérség mindhárom frakciónál lassan mozgó és törékeny egységekből tevődik össze, amelyek szinte az összes többi ellen kiváló eredménnyel vethetők be, de óvakodnunk kell attól, hogy ezekkel bármikor is közelharcba kerüljünk. A szállító járművek eredményesen vethetők be helikopterekkel és géppuskásokkal szemben (no meg persze cipelik a mezítlábasokat), viszont szinte védtelenek a tankokkal szembekerülve. Végül, de nem utolsó sorban rendelkezésre állnak parancsnoki járművek is, amelyek segítségével gyorsjelentést kaphatunk a csatamező és a harc állapotáról.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH MAGÁNYOS HARCA

Az online világháború remek ötlet, a folyamatosan változó frontokkal, új és új körülményekkel. Az egységfejlesztés jól illeszkedik ehhez és a remek irányítás is – a bibi csak az, hogy alig játszik valaki a programmal. Volt, hogy húsz percet vártam, és akkor sem jött össze a szükséges négy ember – hát hogy lehet ilyen körülmények között világháborúzni?!

A játék tartalmaz egy fejlesztési rendszert is, amely annyit tesz, hogy az egyes egységeink minél több csatát élnek meg, annál nagyobb szintet és ezzel együtt támadóerőt tudnak képviselni a harcmezőn. Ennek érdekében a sérültekhez egy gyenge védelemmel felszerelt mentőhelikopter érkezik, s ha sikerül kimenekülni a gyengélkedő egységet a frontvonalból, akkor az később még újult erővel térhet vissza a harcmezőre. A különösen tapasztalt egységeknek százféle extra tápot is vehetünk (a plusz páncélzattól a durvább fegyverekig minden van), de vigyázzunk – ha az adott egységet kimenekítés nélkül veszítjük el, végleg buktuk az erős egységet. Ez különösen az online világháborúban idegesítő, hisz ott minden játékos tudja, egy egyszerű vereségnél is sokkal keserűbb, ha egy csaták tucatjain át nevelt-óvott szupertápos tankot vagy helikoptert elveszítünk, így itt mindenki mindent megtesz, hogy a mentőhelikopter ne hajthassa végre feladatát.

AZ UNREAL BIZONYÍT

A grafika a méltán népszerű Unreal motorra építkezik, s ez minden szempontból az előnyére válik. Remek modelleket, robbanásokat és egyéb effekteket láthatunk harc közben, de ugyanakkor sok megjelenítési hibába is botolhatunk ha figyelmesek vagyunk. Számtalanszor fordul elő, hogy egy adott egység lelkiismeret-furdalás és mindenféle következmény nélkül gázol át egy-egy objektumon – ami akár egy hatalmas épület is lehet. A másik problémám a kamerakezeléssel adódik: egy ilyen stílusú játék elengedhetetlen kelléke lenne a szabad kameramozgatás és nézőpontváltás, melyet nem sikerült megoldani. Csak az éppen aktív egység körül forgathatjuk és dönthetjük nézőszögünket, ha egy távolabbi pontot szeretnénk nézni, akkor nem tudjuk megkerülni az egységváltást.

Az apróbb hiányosságok ellenére egy élvezetes és valóban forradalmi megoldásokkal operáló játékot sikerült lerakni az Ubisoftnak az asztalra, amely talán az előfutára lehet az olyan játékoknak, amelyet pusztán a hangunkkal vezérlünk – akár saját anyanyelvünkön is, 100%-os pontossággal. ■

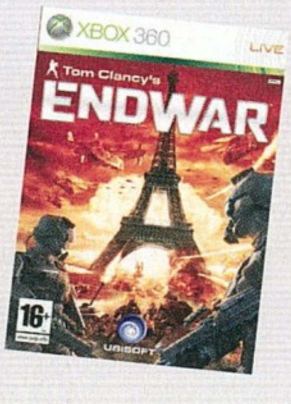


Vegyél részt a világháborúban!

A játékot forgalmazó An-Tec felajánlott nyereményjátékként három Endwar-pólót, illetve két példányt a játék X360-as verziójából. A jelentkezés a megszokottaknak megfelelően emailben történhet, ezúttal Endwar tárggyal.

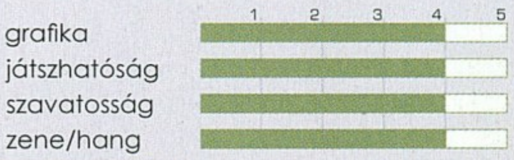
A kérdés, amire választ várunk: mi a jövőre debütáló új Tom Clancy-széria címe (lehet, hogy több is lesz, nyilván a már bejelentettre gondolunk...)

Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Határidő: 2009. 01. 05.



576 értékelés

720p / 1080i, dd 5.1



VÉLEMÉNY

A hangirányítás a lehetőségekhez képest pontosan működik, a játék legnagyobb hibája azonban a túlzott egyszerűsége és az online játékmód teljes kihaltsága. Kár érte...

pengusz **8.0**

Seregszemle

Következzen a három, a háborúban részt vevő sereg leírása. A Kínaiakat egy kiegészítőben várjuk...



Az USA hadserege jelentős technológiai fölényt élvez az összes többi frakcióval szemben. Modern fegyvereik és ultrapontos egységeik a világ bármely pontján ütőképes erőt jelentenek.

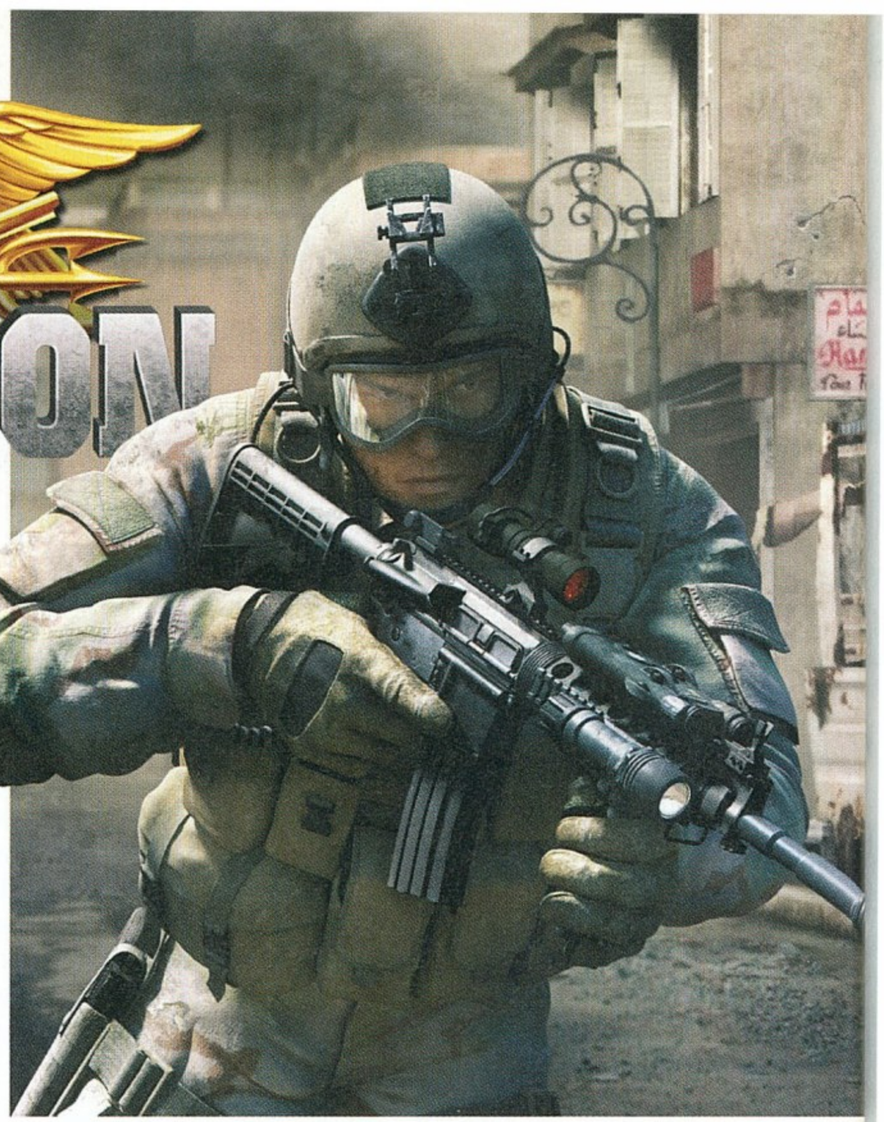


Az oroszok a 2016-os válság után az olajból jelentős vagyonra tettek szert. Ez az alapja annak a nehéz fegyverzettel és páncélzattal felszerelkezett hadseregnek, amelyet az oroszok állítanak csatasorba a harmadik világháborúban.



Európa 2018-ban alapította meg ezt a katonai alakulatot. Serege magasan képzett antiterrorista egységekből és békefenntartókból került kiválogatásra, s emellett a leggyorsabb járművekkel is ő büszkélkedhet.

SOCOM U.S. NAVY SEALS CONFRONTATION



ALAPOZÓ A multiközpontú SOCOM-széria debütálása PS3-on, visszatérve a gyökerekhez – járművek nélkül, viszonylag kezelhető méretű pályákkal. Nagy kár, hogy csak online játszható.

adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **slant six**
platform **ps3**
megjelenés **2009. jan.**
multiplayer **2-32**

A mai, szinte csak folytatásokra, illetve a folytatások folytatásaira (esetleg mellékszálaira) alapuló játékbizniszben nem meglepő az anno igen nagy sikert arató SOCOM-széria újabb feltűnése. Ám azóta, azaz a legutóbbi konzolos rész 2006-os megjelenése óta kissé átrendeződött a piac, így a Sony a „nagy munka és nagy bukás" lehetőségének elkerülése céljából inkább egy kockázatmentesebb utat választottak. Igazi folytatás helyett – vagy inkább előtt, hisz előbb-utóbb lesz az is – így tehát egy teljesen online multira tervezett játékot kapunk (így van, nincs egyjátékos-mód, sztori), a sorozatban újoncként bekapcsolódó fejlesztőcsapattól.

NOSZTALGIAPARTI

Ez nem jelent feltétlenül bajt, hiszen a multizás mára elérte a konzolos népeknél is azt a szintet és popularitást, amit a történettel és meghatározott céllal rendelkező „sima" játékok. A telepítés negyedórája közben volt időm visszagondolni a sorozat történelmére, lévén több példányát korábban már teszteltem, így jó ismerőseim a tengerészgyalogosok. 2002 közepén debütált az első rész, PS2-re. Az akkoriban dúló lövöldözési lázban sokan nem tudták a helyére tenni, mert itt nem rohangászni kellett és lőni mindenre, ami mozog, hanem bizony csapatszellemben kellett gondolkozni. Voltaképpen a játék szerintem a PS2 net adapterét és a headset képességeit volt hivatott reklámozni, hiszen az akkori időkben igen ritka hangvezérlést, valamint a multizás közbeni csevegést tapasztalhatták meg vele a játékosok.

Minden idők legtöbb példányban elkelt konzoljára aztán még három részt adtak ki, persze több fegyverrel, több pályával, több lehetőséggel – és főleg járművekkel, amelyeket a korszellem, az akciójátékok divatjának megfelelően nem nagyon lehetett kihagyni semmiből. A PSP sem maradt ki a jóból, három epizódot vásárolhat meg rá a mobilizálva játszani akaró megszállott, és volt még egy mobiltelefonos vadhajtás is. Az amerikai „fókák" mellett a nemzetköziség jegyében felvonultattak még jópár speciális taktikai egységet az idők folyamán, imigyen a SAS, KSK, GROM, SPETZ és más egyéb kommandós csapattal színesítve a bevetéseket.

HAGYOMÁNYTISZTELET

A legújabb rész, a Confrontation hű maradt az eredeti filozófiához, és továbbra sem a futkorászós öldöklésen van a hangsúly. Itt valóban csapatmunka van, meghatározott feladatokkal, a rambózásnak hamar golyófogás a vége. Ezért nem ajánlott olyanoknak, akik megszokták a halál utáni azonnali újraéledést és a pályán mérgezett egérként való rohangászást, akik képtelenek elviselni a realitást. Hogy mit jelent ez? A SOCOM-ban a halál az halál. Ha az első percben lőnek le, akkor megfigyelő módban maradsz és nézed tovább a többiek ügyködését a következő forduló megkezdéséig. Ez legalábbis az általános az ütközetekben, de természetesen lehet újjászületést is bekapcsolni, ha ez a kívánalom – ám ekkor változhatnak a nyerési kondíciók.

Miután a játék komótosan feltette magát a merevlemezre (nem túl helyigényes, 2.7 GB elég neki), majd magára húzta a pár idegesítő hibát és fájó hiányosságát kijavító patch-et, már mehetünk is bevetésre.

M.A.G.

A SOCOM-ot kitaláló és 2006-ig gondozó Zipper PS3-ra nem a szériát viszi tovább, hanem egy Massive Action Game néven futó projektet dédelgetnek.

A minden bizonnyal eszesebb címen (a Global Assault a legesélyesebb) megjelenő programban 256 játékos csaphat össze modern, SOCOM-ot idéző katonai környezetben. Ejtőernyős bevetések, sokféle jármű, fejlődő karakterek, szőnyegbombázás; egyszóval minden lesz itt, amire csak vágyhat egy militarista játékos!

Természetesen elsőnek illik pár beállítást eszközölni, beállítani a régiónkat, ami alapján a legközelebbi szerverhez csatlakozunk, és jól átnézegetni az irányítást, mert nem jó amiatt hamar elhalálozni, mert éppen a gombkiosztást tanulmányozod a sarok mögött guggolva. A Confrontationban alapvetően kétféle karakter van, akiket természetesen kinézetben és felszerelésben is lehet módosítanunk. Variálhatjuk a fejet, arcot, de ami fontosabb az a páncélzat és a fegyverkészlet. Ha nehéz cuccokat aggatunk emberünkre, akkor védettebb lesz, de értelemszerűen lomhább; a fegyvereket pedig elsődleges és másodlagos szinten, mindenféle kiegészítőkkel ellátva variálhatjuk, sőt zsebeinket sokféle járulékos cuccal is megtömhetjük, bár erre nem túl sok hely marad.

Az „erő" világos és sötét oldalát a kommandós és a zsoldos oldal jelzi, feladatuk pedig értelemszerűen ellentétes egymással. Természetesen lehet klánokat alapítani, illetve csatlakozni hozzájuk, meccseket létrehozni, vagy csak simán beugrani egybe pár ismeretlennel. Összeszokott csapatok persze létrehozhatnak zárt, meghívásos alapon történő harci cselekményt is, vagy invitálhatnak bárkit a barátlista alapján. Teljesítményünk szerint kapunk mindenféle díjazásokat, amik négy kategóriára oszlanak, így külön értékelve az öldöklési rátánkat, online töltött időnket, az egyes fegyverekre lebontott hatékonyságunkat illetve a bajnokságokon elért helyezéseinket. Ezeket, illetve a klánharcok fordulóit érdemes feljegyezgetni a program naptárában is. A játékmódokat tekintve összesen hét lehetőség áll rendelkezésre:

LEHETŐSÉGEK

A legegyszerűbb a Supression, ez végülis a klasszikusnak számító Team Deathmatch megfelelője. Ha nincs újraéledés bekapcsolva, akkor a túlélő csapat nyer, vagy az akinek több embere maradt talpon az idő



■ **Ne dörgöld a szemed, nem az romlott el – a SOCOM tényleg így néz ki. Nem a legszebb játék PS3-on, na...**





■ Bezoomolva csak egy nagyon szűk részét látjuk be a pályáknak, úgyhogy mesterlövészkedni csak nagyon védett helyszínről ajánlatos

végén. Ennek egy variánsa az Elimination, a változás, hogy itt nem lehet feltámadást engedélyezni, ezért az ellenfél teljes megsemmisítése a cél. Némiképp összetettebb, így izgalmasabb a Breach (a kommandósoknak fel kell robbantaniuk egy célt a zsoldosok területén), a Control (öt területet kell elfoglalni és lehetőleg védeni is, mert az a csapat nyer, akinek az idő lejártával több kontrollpontja van) és az Escort (három igen fontos személyt kell élve átkísérni a két felvevőhelyig – és a három személyből kettőnek túl is kell élnie a mentést). Van még két, igazán taktikus játékmód is, az Extractionben a kommandósok feladata a három túszból legalább kettő kiszabadítása és a biztosított zónába való kísérése, a Demolitiont választva pedig először meg kell szereznünk egy robbanószert, majd azzal felrobbantani a kijelölt célt.

A Confrontation csak egy zárójeles mellékág a sorozatban, az igazi folytatás még várat magára.

Mint látható, azért elég sok lehetőségünk van képességeink kipróbálására, bár aki járatos volt a régebbi SOCOM-epizódokban az nagyjából tudja, mire számíthat. Ám van, ami megváltozott: ez a járművek használata. Ami autó van ugyanis a pályán, az fedezéknek használatos tereptárgy. Nincs tank meg terpjáró, de még egy bicikli sem segíti munkánkat. Ez visszatérés a legelső SOCOM-hoz, no és mindenképpen erősíti a klasszikus kommandós hagyományt is, ahol nem keltünk feltűnést motorberregtetéssel. Ám a lehetőségeink sorát mindenképpen szűkíti, mondjuk a másik, hasonlóan csak online kipróbálható PS3-játékhoz, a Warhawkhoz képest. Valószínűleg csak a majdan kijövő „rendes” SOCOM alapjait rakták le, és hogy addig is legyen mivel tolniuk a gépet váltott rajongóknak, kiadtak egy ilyen egyszerűsített verziót belőle.

SOCOM 1.5

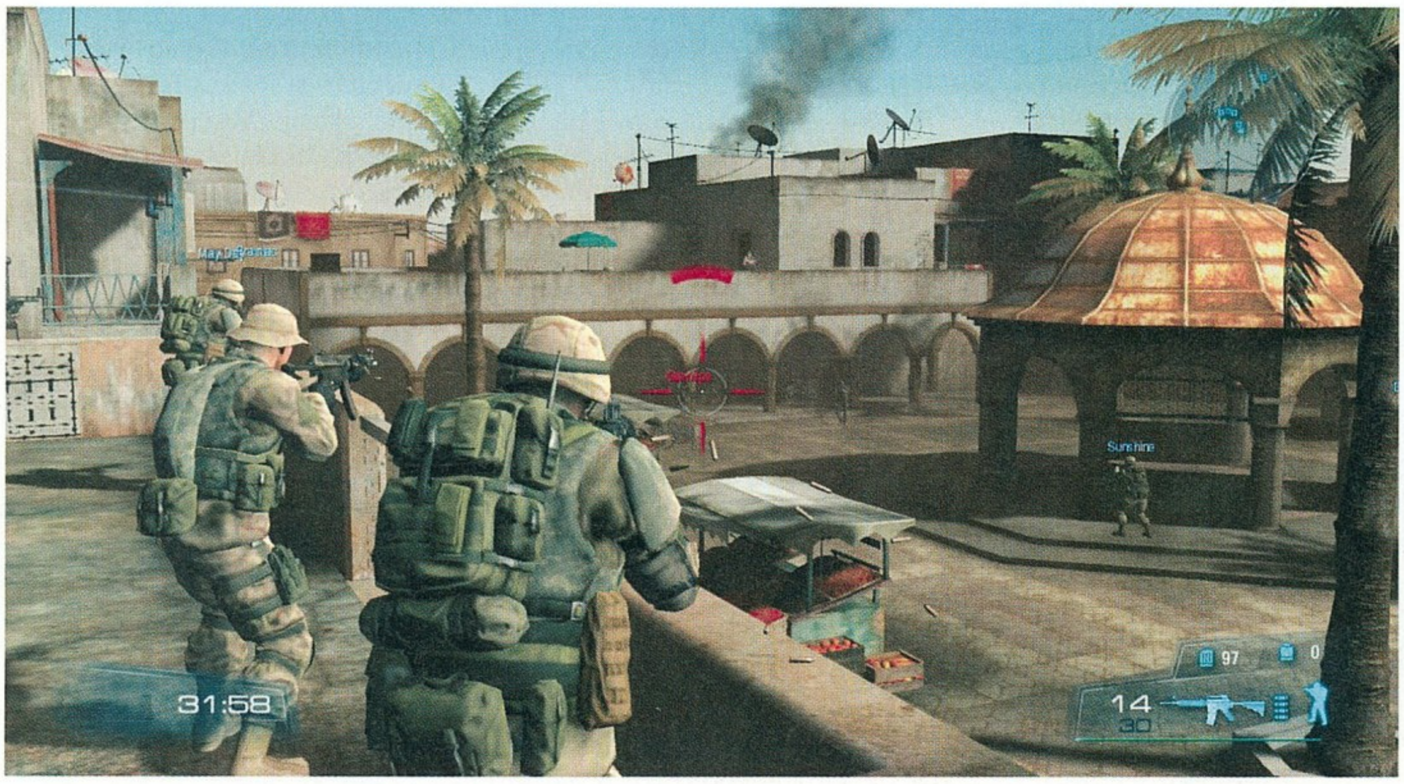
Mert azért a Confrontation nem teljes értékű program – grafikai téren sem –, azt be kell látni. Olyannyira nem, hogy jópár régebbi hadszíntér ismerős lehet, szóval még csak nem is valami vadonatúj dizájnnal állunk szemben. Ha már itt tartunk, azért felsorolom az alap pályákat. A Crossroads egy elhagyott, régvolt kormányzói rezidencia és piactér köré épült, amihez large módban (ez a soklétszámos ütközetekhez készült kibővített helyszíneket jelenti) még jópár utca és házikó is csatlakozik. Fallen néven egy impozáns ókori római rom körül zajlanak az események, jó pár alagúttal megspékelve. Nagy változatához kapunk egy hidat is, ami kiváló stratégiai pont lehet a hadműveletben. A Quarantine a neve szerint egy vírusos baleset miatt lezárt kutatóbázis, amihez opcionálisan külső rámparendszer jár. Kasbah a magaslati romváros, az erre jellemző lepusztultsággal, valamint ha nagyban játszunk rajta, jóféle őrtornyokkal, amik a mesterlövészek kiváló rejtekhelye lehet. Háború után feldúlt csatatér az Urban Wasteland, amiben a rommá lőtt házak és az utcán elszórtan heverő autók adnak jó taktikai lehetőségeket. A Desert Glory titkos sivatagi kiképzőbázisa és a Frostfire olajfúró tornya helyhiány miatt nem tartalmaz bővítményt.

Végső soraimat a személyes értékelővel kéne zárni, de ez most felemás lesz. A SOCOM-filozófia önmagában jó, sokféle lehetőségünk van kipróbálni képességeinket a játékmódokban, a szerverek (most már) stabilan működnek, és jó a klánok versenyeztetése is. De mégis hiányzik az a plusz, amitől egy játék a hetes, tehát a „nem rossz, de azért nem is maradandó” szint fölé kúszik. Talán a gyász grafika és karakterválasztási lehetőségek hiánya a legnagyobb hátránya, mert másban kielégíti az intellektuálisabb öldöklésre vágyók igényeit. Megvan ennek is a létjogosultsága, csak azt nem szabad elfelejteni, hogy ez még nem az „igazi” PS3-as SOCOM, az a Zippernél továbbra is a legnagyobb titokban, MAG kódnéven készül. ■

Páncélosok

A páncélok hatékonyságával együtt csökken a sebességünk; vicces látni, ahogy a nehézpáncélosok cammognak a csatatéren. Egyelőre ez – normális ellenfelek ellen – használhatatlan taktika, csak megkönnyítjük a lomha kezdőkre vadászó profik dolgát.





■ Az ilyesfajta libarosos nyílt jellegű előrevonulás nem a legmegfelelőbb taktika a SOCOM-ok világában, így itt sem...

576 értékelés

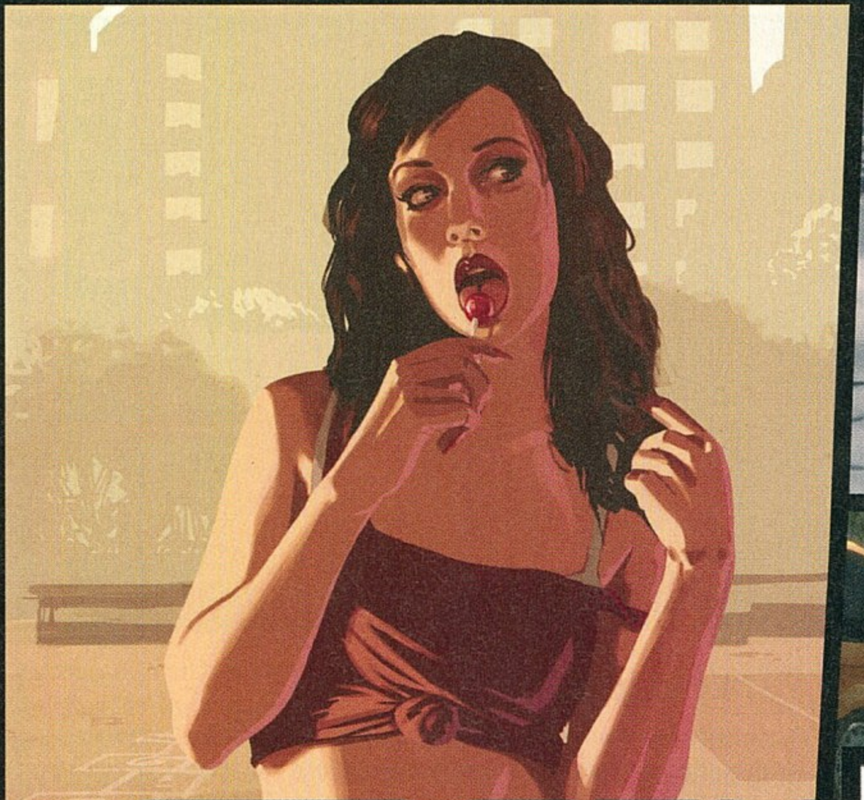
720p/1080i/1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

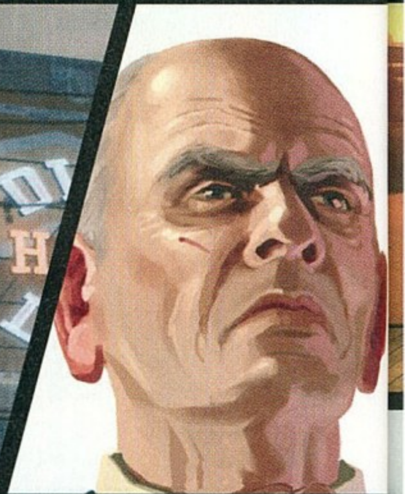
VÉLEMÉNY

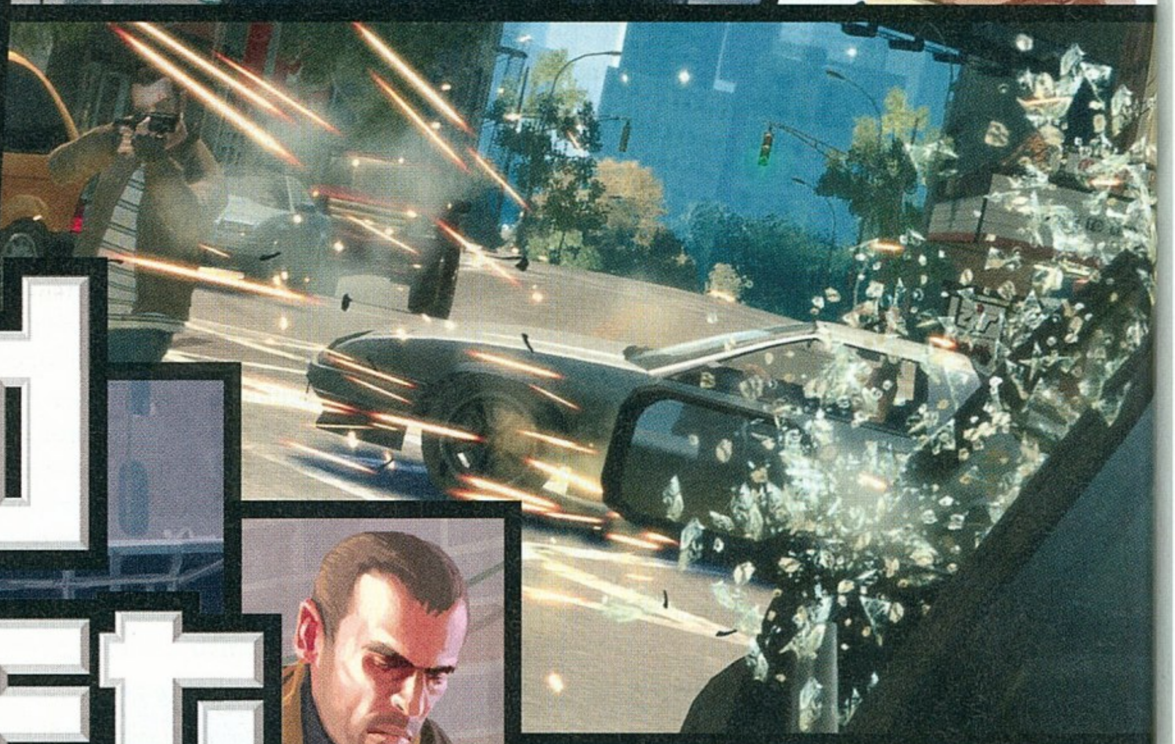
A mai online harci játékok között ez lehet a sakk. Nem rohangászunk össze-vissza, hanem előbb gondolkozunk és csak utána nyomjuk előre a kontrollert. A következő rész azért jobb lesz.

mad dog jon **7.0**









grand theft auto IV



adatlap

kiadó **rockstar**
fejlesztő **rockstar north**
platform **pc**
megjelenés **dec. 03.**
multiplayer **2-32**

ALAPOZÓ Talán erről a játékról már hallottál... a tavasszal megjelent konzolos verziókból már tízmilliós eladásoknál tartanak, és a szokásokhoz híven, fél éves csúsztatással most megjelent a kibővített PC-s változat is. Fantasztikus – ha el tudod indítani...

Egy álom valóra vált, a PC-s játékos társadalom egy emberként üvöltött fel örömében, amikor hivatalossá vált; a GTA IV eljő e platformra is! De az álom beteljesedése kisvártatva rémálomba fordult át. Sorra jöttek a panaszos levelek, minden gamer oldalon elkezdtek izzani a GTA topikok; ez nem megy, ott fagyott ki, így nem indul... Ez első sorban a gépigény számlájára írható, mivel nem vicc, ha nincs két magos processzorod, Liberty City továbbra is csak álom marad, még ha amerikai is...

DADDY'S BACK, YOU BITCHES!

Ha viszont megvan a legalább két mag és az ehhez illeszkedő videokártya, akkor irány a lehetőségek városa, vár egy velejéig romlott világ, hogy új életet kezdj benne. Gondolom már senkinek sem jelent újdonságot a játék nagyszerűsége, így nyolc hónappal a konzolos premier után, hiszen akkor mindenki túlcsordulásig szívhatta magába GTA IV-esszenciát a 10/10-es kritikákból, videókból vagy éppen a csapból, ha megnyitottuk. Kétségtelen, az év játékáról van szó szerintem – konzolon mindenképpen –, és összetehetjük a kezünket ott a billentyűzet előtt, hogy végül mégis megkaptuk a játékot ezekben a kegyvesztett időkben. Ha ezért megvolt a köszönet, akkor kulcsoljuk át imára a kezünket és mormoljunk el egy áldásért fohászkodó igét, mert szükség lehet rá, méghozzá amiért manapság fejlesztők sem szívesen adják ki játékaikat PC-re: az optimalizálási, kompatibilitási nehézségek. A GTA IV-nek előszeretettel gyűlik meg a baja különböző rendszerekkel; hol videokártyát nem úgy támogat, ahogy azt kellene, hol bizonyos frissítések hiányában fullad a bitek közé.

Én azon szerencsések közé tartozom, akinek nem volt az ég egy adta semmi problémája egy Core 2 Duo, GeForce 8800-as konfiggal az asztala alatt. Akinek viszont volt, az jobb esetben meg tudja oldani a legfrissebb videokártya driverek telepítésével, rosszabb esetben meg a hamarosan megjelenő hivatalos javítással. Sőt, mire ezt olvassátok, már minden bizonnyal meg is érkezett a portolást és az optimalizáltságot némileg gatyába rázó foltocska.

LIFE IS COMPLICATED...

A kellemetlenségek nem csak a gépigénynél köszönnek vissza, hanem mikor először elindítanánk végre az asztalon megjelent, csábító GTA 4 ikont. Ácsi, el az egérrel! Tessék felpakolni a „Rockstar Games Social Club" nevű kis alkalmazást, ami közösségi rendszert hivatott kezelni. Aztán socialclub.rockstargames.com-on létre kell hozni egy regisztrációt, amihez meg hozzá kell kapcsolni a Games for Windows Live accountunkat (ide jó az Xbox Live azonosító is). Ha olyan sincs, akkor még nagyobb vödör ürülékbe kívánjuk a PC-s kiadást, mert lévén, hogy Magyarországon hivatalosan nincs Live, így „hivatalosan" nem is tudnánk a játékhoz szükséges regisztrációt összehozni – pedig nélküle nem tudunk menteni a játékban. Egyébként pedig megteszi például a képzeletbeli amerikai nagybácsi pontos és létező lakcíme. Ha már ilyenünk is van, akkor a Social Club-os accountunkhoz hozzá kell adni a Windows Live profilt és csak eztán mehet a móka. Majd' elfelejtet-







tem: akár Vista alatt, akár XP alatt futtatjuk a játékot, a legfrissebb szervizpakk megléte is elengedhetetlen. Lehet a sors fintora, de még ezen sorok írása közben is éppen egy jóbarátomat istápolom a játék elindításáért folytatott hadjáratában.

Itt megjegyezném, hogy a konzolosok még a PC-s kiadásnál is előnyben vannak, hiszen az Xbox Live gamertag tökéletesen működik Games for Windows Live accountként és a PC-s verzió achievementjei is szépen hozzáadódnak a gamescore-hoz (külön a korábbitól, vagy akár 2000 pontot is ki lehet hozni a játékból).

Sajnos az egyszeri felhasználónak bizony meggyűlhet a baja a procedúrával, ami semmi esetre sem nevezhető pozitívumnak, viszont nemi segítséggel könnyen túljuthatunk az akadályokon és megkezdődhet egy egészen másfajta játékos élmény. Egyre hevesebben ver a szíved, elkezdte töltést – gondolod magadban: ha megint kifagy, apró cafatokra szaggatod a Liberty City térképet, beturmixolod egy kefírbe és felzabálod. Aztán megszólalnak a töltőképernyő alatt hallható zseniális szólamok. Megkönnyebbülsz; elindult! Innen már nem lehet gond, a Live is integet; minden OK. Bejön a menü, alapból igyekszik a program a konfigurációdhoz megfelelő grafikai beállításokat használni – de külön benchmark mód is van, amivel az FPS-mániások kitesztelhetik a finomhangolásaikat. Elindult a játék, az intróval húszadszorra sem tudok betelni: az arcjáték, a szinkron, a karakterek mind zseniálisak – mintha egy filmet néznék, csak ez még azon is túltesz. Megnyílik a világ, nekiindulok felfedezni, de igazán újat nem tartogat az xboxos végigjátszások után, ám azért az egeres célzás adta lehetőségeket kiélvezem. Hirtelen elég furcsa érzés volt...

LIBERTY CITY... CRAZY PLACE, NIKO

Mondanom sem kell, megéri az összes szenvedés, ami a PC-s verzióval jár, hiszen az élmény garantált, nem zsákbamacskával van dolgunk. Az más kérdés, hogy az Xboxba csak behelyezted a lemezt és már indult is a játék, multival, mentéssel és káprázatos grafikával. Közben vége a barátommal folytatott konferenciabeszélgetésnek, sikerült mindent belőni a játékban és már nagyban üti a jardot valahol a 6-os és a 17-es utca sarkán, 31 másik online játékossal. Merthogy a PC-s verzió némi bővítést is kapott, megemelve a maximális játékosok számát 16-ról 32-re, sőt ígértek új multi-játékmódokat, de ez sajnos egyelőre megmaradt ígéretnek. Így is van 14 különféle opció, hogy elszórakozzunk, maffia vs. rendőrség összecsapások, autótolvajkodás időre, rendes versenyek az összes vezethető járművel (tehát helikopterek és motorcsónakok is), külön koop-módban játszható minisztorik. A szerverkereső felület is „PC-sedett”, külön szűrési és listázási lehetőségekkel.

A másik remek pozitívum, hogy immáron hosszabb-rövidebb felvételeket készíthetünk a játékunkról, méghozzá visszamenőleg is, amiket egy remek belső videoszerkesztő rendszerrel vagdoshatjuk kedvünkre. Más kamerállásokkal tarkíthatjuk a videót, a rádióadók alatt hallható zeneszámokat vághatunk alá, mindenféle effektekkel turbózhatjuk a látványt. Tehát igen korrekt filmeket lehet összehozni, amit aztán feltölthetünk és megoszthatunk a világgal – no ezt kezeli a macerás Social Club program. Csemegézhetünk mások alkotásai közül, értékelhetjük őket vica versa. További korszerűsítés, hogy saját zenéinket is viszonthallhatjuk az új Independence FM rádióállomáson, csupán a megfelelő helyre kell másolni a kívánt számokat.

Körülbelül ennyi fért bele a Games for Windows logóval ellátott, 2 DVD-s bolti kiadásba, ami önmagában nagyon igényesre sikerült. Többrétegű, kihajtható, dombornyomott papírtokba bújtatták műanyagot, amit kinyitva egy magyar kézikönyvet, egy szintén magyar útikalauzt találunk Liberty City újoncainak, no meg egy nagy kihajtható térképet, Lola poszterrel a túloldalán. Végeredményben előnyei és hátrányai egyaránt akadnak a PC-s verziónak, viszont a hatalmas gépigénnyel nem lehet mit kezdeni. Gépfejlesztés, vagy konzolvásárlás? Döntsetek, de ki ne hagyjátok! ■

Sajnos a portolás nem lett tökéletes, a játékkal baromi sok telepítési és indítási gond van...

Áll a bál!

A rajongók mérgesek, a Rockstar hárít, próbálják magyarázni a bizonyítványukat és javítással próbálják enyhíteni a pórul járt rajongók keserűségét. Sok problémáról valóban nem ők tehetnek, hanem a két konkurens grafikuskártya kovácsai, akik közül már az Nvidia megjelent a GTA IV-hez való driverfrissítéssel, de az ATI-é is a küszöbön van már. Akiknél minden jól megy, azok meg az élsimítás opciójának kihagyása miatt panaszosak, ugyanis ezt külön nem állíthatjuk, hanem a felbontástól függ a funkció erőssége, több más grafikai effekttel együtt. PC-s játékvilág, de szeretünk!

576 | **értékelés**

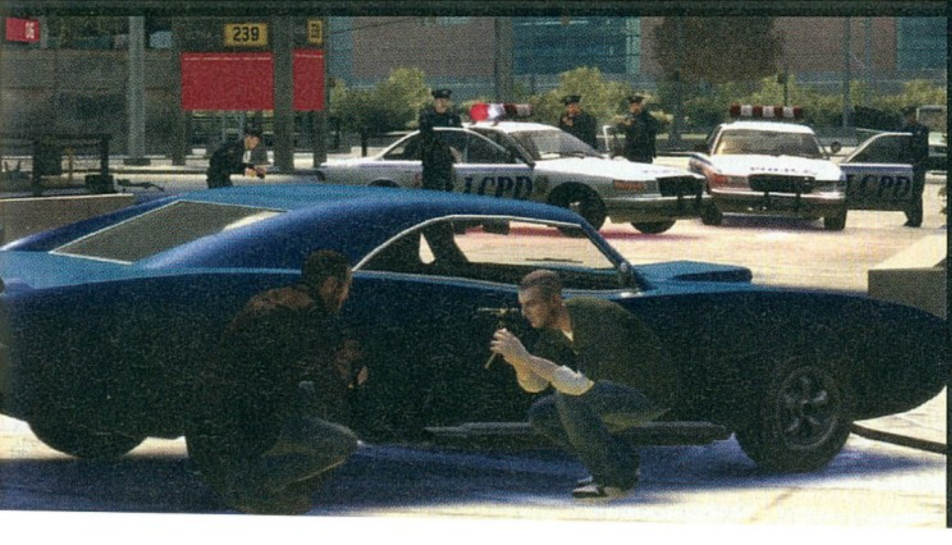
P4 1.8 GHz dualcore, 1.5 GB RAM, 256 MB VRAM

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

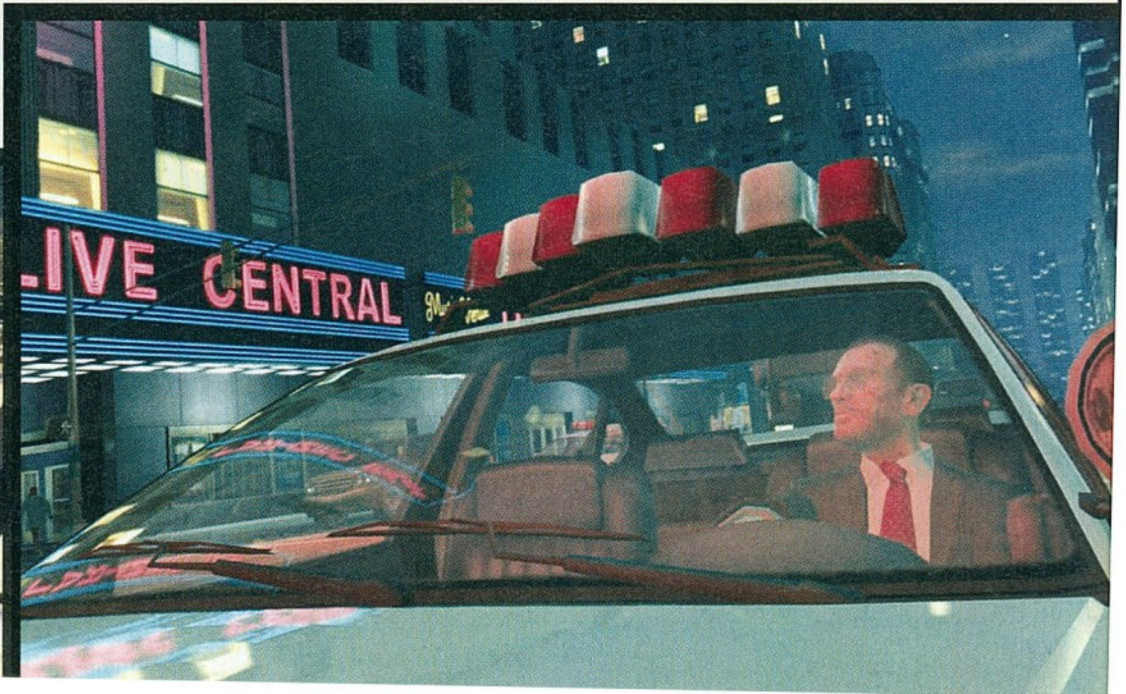
VÉLEMÉNY

Jelen esetben kellene az értékelő dobozba egy portolás jelző, azon elverném a port és ötből kettőt adnék az optimalizálatlanság és a telepítés utáni macerák okán, egyébként meg az év játéka, de ezt úgyis tudjátok!

threepwood **9.1**



■ **Ha a játék már fut, az év egyik legnagyobb élményét adja, PC-n is!**





ALAPOZÓ Perzsia új hercegéről két dolgot kell tudni: nem perzsa és nem herceg. A játék viszont egy mágikus kaland, egy akció-platform köntösbe öltött varázslatos mese!

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montreal**
platform **ps3, pc, x360**
megjelenés **dec. 05.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**

Kezdetben vala a fény: az életet adó, a tápláló. Létrejött a föld, az égbolt és a tengerek. Megjelent az élet, az eget madarak tölték be, a réteket, hegyeket állatok uralják, a növekedést az Élet fája táplálja. Ám egy nap megjelené a gonosz, a Romlás. A sötétség pedig összegyűjté erejét és lesújta reájuk teljes haragjával, hogy megtudják, az ő neve az Úr, aki könyörtelen és nem ismer bocsánatot. Harcolák ők vele generációkon át mígnem győzedelmeskedék. Évszázadok telék el, de a gonosz írmagja nem tűnék el. A sötétség és a Romlás erősődék, míg egy nap újból fel nem támadá – az ítélet napja eljövend. Örvendjetek?

MERT Ő EGY IGAZI MÁRTÍR

Ha útközben elveszítesz pár aranyérmét elmondhatod, hogy nem indult jól a napod. Ha még homokviharba is kerülsz, akkor kifejezetten rossz hangulatod lehet. Na de mit csinálsz akkor, ha minden összejön és egy nagy sivatagi orkán alatt elhagyod a mindenhonnét összelopott arannyal rendesen megrakott szamarad, eltévedsz, rövid időn belül emberrablással gyanúsítanak meg, meg akarnak ölni, aztán hogy ne unatkozz még az apokalipszissel is szembe kell nézned?

Természetesen elsütsz pár szalonképtelen, vagy a helyzet komolyságához egyáltalán nem illő poént, kéjes utalásokat teszel a női főhősnő megdöntésére, plusz ha úgy adódik, arconcsapod jól, akit csak kell. Mert az új herceg ilyen: nincs királysága, nincs vagyona, nincs nője és még a szamara is elveszett. Maximum csak a tolvajok hercege lehet, ott viszont fényes karriert futhat be. A Prince of Persia mindig is képes volt megújulni, a kora kilencvenes évek játékvilágát önmagában meghatározó klasszikus 2003-ban nem csak az Ubisoft, de saját

PRINCE OF PERSIA





pályáját is sztratoszférába lövellte, létrehozva az előző generáció talán legjobban sikerült trilógiáját. Jordan Mechner ugyan már nincs a fedélzeten és azóta már sikerült platformot is váltani, de a PoP még mindig a színen van, újult erővel próbálva meg ismét a váltást. Méghozzá nem kis sikerrel.

Az új Prince of Persia ugyanis – szögezzük le előre – jó. Nem egyszerűen remek, hanem egyesen mámorítóan parádés, amely már most, a megjelenése utáni napokban bátran elkönyvelhető mint „a játék amit a konzolvásárlásod mellé kell csapnod". Nem forradalmi, nem írja újra a játéktörténelmet és nem is forgatja vissza az idő kerekét, viszont megadja azt a vérfrissítést a szériának, amit három, kvázi egy kaptafára készült epizód után meg kellett kapnia.

Ilyen nagy újdonság már maga a történet is, a Prince of Persia az arab mitológiától eltávolodva inkább a Shadow of the Colossusból, az ICO-ból és más, inkább távol-, mint közelkeleties mondavilágból merít, hozzácsapva körítésként egy kis könnyed pajkosságot, ami lényegében magának a hercegnek felel meg, aki bohó karakterével színesíti az egyáltalán nem vidám eseményláncolatot. A PoP világát ugyanis a totális pusztulás fenyegeti: az évszázadok óta rabigái alatt nyögő sötét istenség, Ahriman egy balul elsült és csak a történet végefelé megértett cselekedet következtének hála kiszabadul és rögtön el is indítja a Romlást, nem csak az Élet fáját pusztítva el, de sötétség alá vonva Elika hercegnő teljes birodalmát is. A dolgot bonyolítja, hogy Elikát, az egyetlen személyt, aki meg tudná állítani a Romlást, bőszen üldözik, méghozzá a kedves papa, aki valamilyen misztikus okból inkább a sötétséggel flörtölne. Ám ekkor betoppan valaki, aki alaposan felbolygatja a dolgokat – mi.

SZÖRNYEK KERINGŐJE

A Prince of Persia szakít, nem csak az általa korábban lefektetett szabályok egy kisebb részével, de azzal a bevált koncepcióval is, miszerint a főhős mellé társnak maximum csak egy bábfigura szerződhet – Elika viszont cseppet sem az. A mámorítóan gyönyörű, magát csak a legszélsőségesebb esetben törékenynek mutató hercegnő nem csak a történet, de a játékmenet szerves részét is képezi. A herceg ugyanis egyedül nem boldogulna: igen, képes falakon futni és nagy távolságokat egy ugrással átszelni, de az áthidalhatatlannak hitt akadályokat csak és kizárólag Elika segítségével, együttes erővel képes legyűrni. Elika segítő jobbjával növelhető az ugrás távolsága, Elika gyógyító erejével tüntethető el a Romlás, Elika az, aki egybefonja a fiktív világot az érzelmekkel. Elika mindig mögötted lesz, ugyanazokat az akadályokat küzdi le mint te, de sosem áll majd az utadba: ha egy pallón rostokoltok akkor látványos megkapaszkodással cserélhettek helyet, ha egy falon csimpaszkodtok, akkor diszkréten átkarolja a nyakad és beléd csimpaszkodik, de sosem lassítja le a mozgásod, sosem lesz idegesítő és sosem kell pesztrálgatnod. Jelenléte erősebb, mint a hasonló paraméterekkel bíró Half-Life 2-es Alyxé, szerepköre pedig bővebb és fontosabb – Elika maga az oldalborda, a dresszing a salátán, a hű társ, aki mindig ott van, mikor szükség van rá.

És lesz is, nem kevésszer – pedig a herceg cseppet sem gyámoltalan. Akrobatikus, izmos, agilis. Nem csak kisebb szakadékokat képes egy szökelléssel áthidalni, de adott esetben falakon fut, póznákról ugrál, a gravitációt meghazudtolva csinál bukfencet fejjel lefelé több tízméter magasban, megkapaszkodik a növényzetben, rudakon lengedezik, nagyobb magasságokból, teljesen függőleges felületekről pedig fémkesztyűjét használva csúszik le szép komótosan. A Prince of Persia nem váltott stílust, alapjáraton továbbra is platformjáték, de az eddigi alapanyag triót a végletekig lehámozva és a lehető legjobban leegyszerűsítve kezeli, a sebességet és nem az útkeresést helyezve előtérbe. A PoP gyors: ha tudod, hogy mit kell csinálnod, ha tudod, hogy merre kell menned akkor megvalósíthatod azt, amiről a Mirror's Edge

A korábbi részek túlzott harcközpontúsága eltűnt, itt az új területek meghódítása a legfőbb kihívás!

KOSZTÜM-PRÓBA

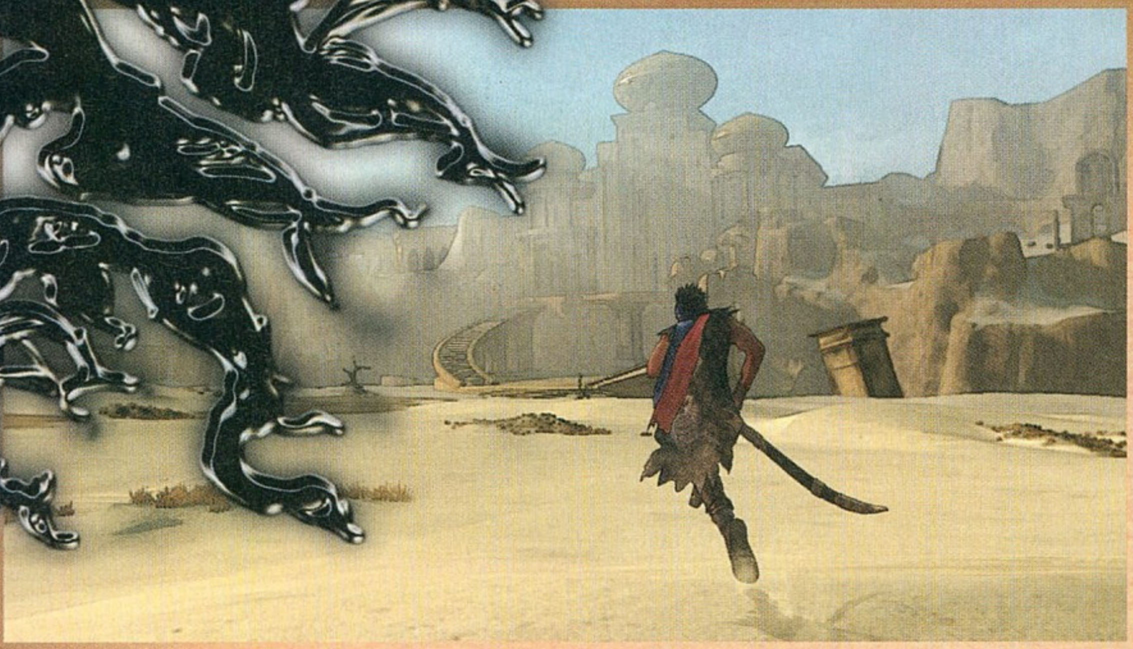
A Ubisoft a hosszú szavatosságot is biztosítani kívánja: nem csak a történet előtt játszódó epizódot vásárolhatsz majd XBL-en és PSN-en, de ingyenes ruhákat is elérhetsz, melyek átformálják Perzsia hercegét. Az

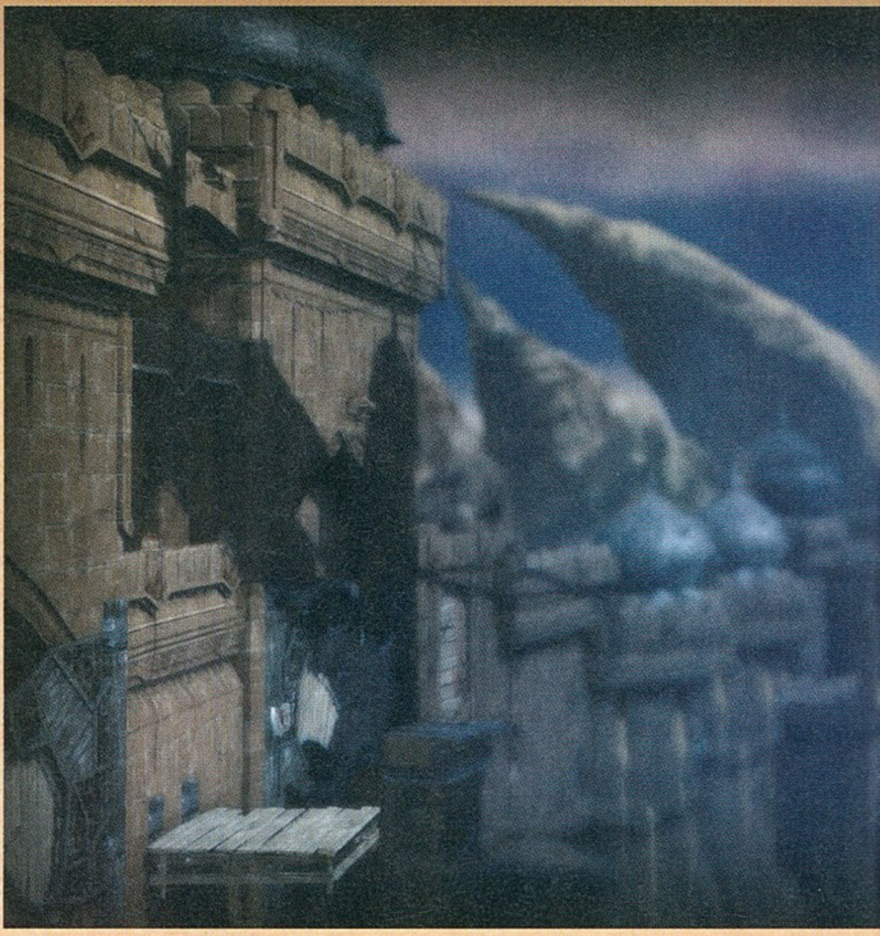


Altair-kosztümhöz elég csupán az Ubisoft honlapján regisztrálnod, a további kiegészítők (például Jade öltözete a BGE-ből!) jó játékteljesítménnyel nyithatóak meg.



Az Elika mágiájával végbemenő megtisztulási folyamat varázslatosan szép látvány!





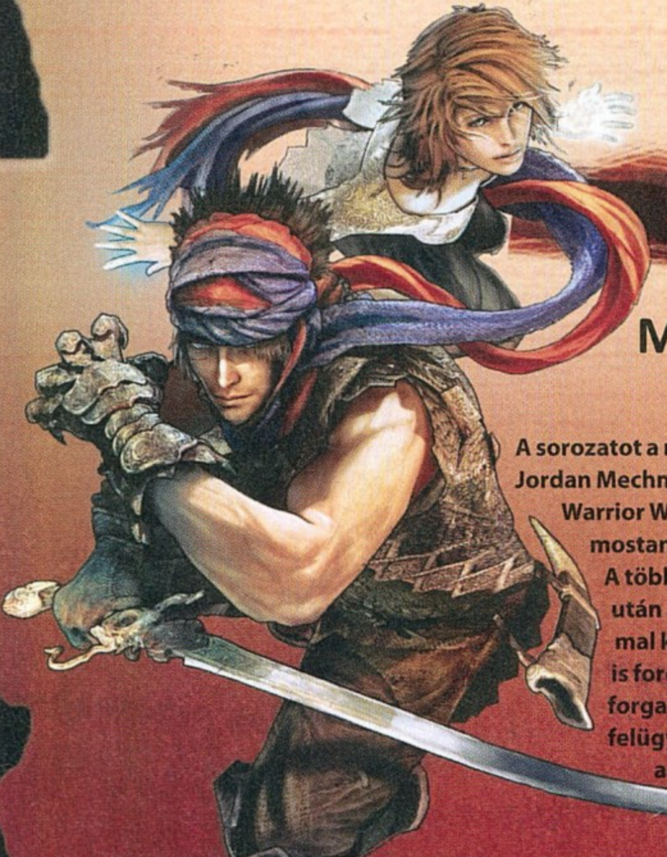
■ A sivatag közepén álló templom rejti a Fény Fáját – és ezúttal ez a központja utazásunknak

az esetek többségében csak álmodozott – szélsebesen, bármiféle megtorpanás nélkül száguldozhatsz előre, akár percekig is. Láttál már összefüggő parkour videókat? Ez pont olyan, csak itt a mozdulatokat te irányítod, a játszótered pedig nem a városok betontengere, hanem egy mesébe illő nagy világ, tele csöppet sem barátságos szörnyekkel.

Egész pontosan pár darabbal, a harcra talán túlságosan is alapozó The Two Thrones után az új PoP nagyságrendekkel lejjebb csavarja az adrenalinszintet, újraértelmezve a herceg kaszabolását. Az előző trilógiában átlagosan negyedóránként voltál kénytelen szétcsapni 3-4 ellenfelet, a szám most inkább 30-40 percre módosul. Az új filozófia szerint elsősorban felfedezel és csak másodsorban harcolsz; akkor is úgy, mintha minden egyes küzdelmen az életed múlna. Ellenfélbe ritkán botlasz, akkor is maximum egybe: az arénaszerű kis terepen nem egy kisebb sereget kell lecsapnod, így nem érzed majd magad szuperhősnek és mindent letaroló kardbajnoknak. Ha kardpárbajra kerül a sor, akkor kénytelen leszel az eszed is használni, a PoP nemhogy nem szorítja a háttérbe a taktikázást, sőt, rákényszerít: Elika nem csak a környező világot képes megtisztítani a Romlástól, de képes rövid ideig bárkiről lehámozni is azt, ablakot nyitva a hercegnek egy kisebb kardcsapásra. Támadási formából három plusz egy darab van: a herceg nem csak a pengéjét forgathatja, de nagyon közelről a kesztyűjét használva bárkit a levegőbe emel, emellett acélos vádlijával akrobatikus mozdulatokat is kivitelezhet (remekül bárki háta mögé kerülve így), jobb esetben pedig Elikát is bevetheti. Elika a nagyjából 15 órás játékidő alatt mindvégig egyetlen gombra szorítkozik, ez nem csak a dupla ugrás kiindulópontjának felel meg, de a harcban a kisasszony támadási ciklusát is elindítja, feltéve, ha az ellenfél épp nem a morcos fázisban van, amikor a mágia nem hat rá. A rendszer első látásra egyszerű és könnyen átlátható, ám a tíz percig nyúló csatározás alatt azért felmerül, hogy nem lehetne ezt egyszerűbben, nagyobb sebzést kiváltó támadásokkal? De bizony lehet, a Prince of Persia nem feledkezik el a trilógia remekbeszabott kombóiról; sőt, a három plusz egy gombbal olyan láncok indíthatóak el, melyek hosszú-hosszú másodpercekig pofozzák a szerencsétlent, annak életerejét nagyon hathatósan apasztva. Hogy néz ki egy kombó? Példa: a herceg lendületet ad Elikának, aki előrerugaszkodva bead egy pofont, amit főhősünk folytat egy kardcsapással, egy levegőbe dobással, miközben Elika ismét teljes lendülettel csap oda – ezt tessék megszorozni kettővel és nagyjából elképzelhető az a dinamika és filmszerűség, amelyet a PoP csatározások szintjén elképzel.

Elképzel, de nem valósít meg teljesen jól, hiába a rettenetesen kevés, az egész játék során jó két tucatot számláló összecsapás, ha mind egy kaptafára készül. A mindössze két támadó fázist nagyon nem jól kidolgozott gombnyomkodós QTE-részek színesítenék, de azokból is annyira kevés van, hogy már rövidtávon kifulladnak és inkább frusztráló és szükségtelen jelenetként maradnak meg az ember emlékezetében. Főleg úgy, hogy a fentiek nem csak a sima, de a nagyobb volumenű – értsd: főellenfelek ellen vívott – küzdelmekre is vonatkoznak. Amiből sok

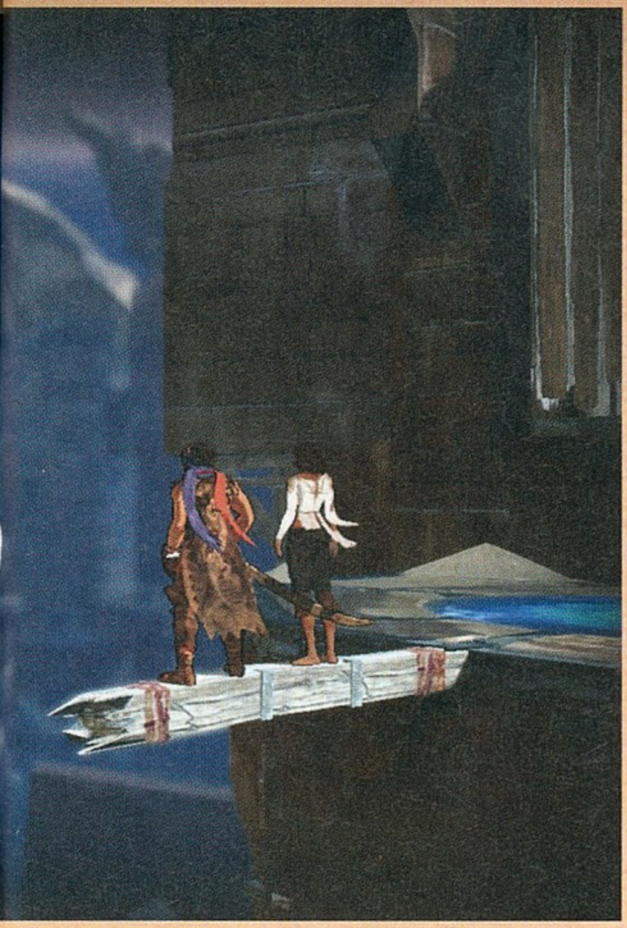
Noha a változatosság hiányát tényleg fel lehet róni neki, a mesés hangulat bőven kárpótol a játékelemek ismétlődéséért...



MERRE JÁRSZ, MECHNER?

A sorozatot a nyolcvanas évek végén megálmodó Jordan Mechner manapság igen elfoglalt ember: a Warrior Within óta eltávolodott a játékipartól és mostanság inkább Hollywooddal szemezget. A többszörös díjnyertes dokumentumfilmje után az elmúlt években a Disney birodalommal kötött szoros barátságot, a jelenleg is forgatás alatt álló Prince of Persia film forgatókönyvét készítve el és egyúttal felügyelve a 2010-ben mozikba kerülő adaptáció minden egyes mozzanatát.







lesz, a PoP négy nagyobb szörnyelláját nem csak egyszer, hanem rögtön ötször kell leverni. Nem ugyanott, de pontosan ugyanúgy, azokat a kombókat használva és azokkal a kihívásokkal megbirkózva, melyek az előző sok alkalommal is már a terítéken voltak. Megszokható? Mivel más lehetőség nincs, igen, de semmiképp sem támogatandó, főleg nem úgy, ahogy a PoP csinálja: kihívás nélkül. A PoP nem csak a nehézségi szint, de a halál fogalmát sem ismeri. Épp elnyisszantaná valaki a torkodat? Semmi probléma, Elika mágikus erejét bevetve véd meg (az ellenfél HP-jének visszatöltése árán). Elbaltázol egy nagyobb ugrást? Ne aggódj, Elika még zuhanás közben visszahúz az utolsó vízszintes felületre. Az Ubisoft merészet lép előre, hiszen nem csak az irányítást egyszerűsíti le, de a halál kiiktatásával azt is szavatolja, hogy mindenki végigküzdje magát a záró képsorokig. Jó ötlet ez? Azt mindenki döntse el maga, üzleti szempontból teljesen érthető és az alkotó maga is jobban érzi magát, ha a lehető legnagyobb közönséget tudja megszólítani, de mindenképp egy olyan megoldás, amely a jövőben még számos vitához vezethet. Viszont működik és sokszor bizony hasznos, elbaltázható ugrásból ugyanis rengeteg van, a Prince of Persia pályatervezője néha ugyan könyörtelen, de minden bizonnyal egy zseni. Nem csak hogy nem hermetikusan lezárt területeket álmodott meg, de egy olyan összefüggő világot, melyet felfedezni csak sokadik nekifutásra lehet.

HŐSGYÁR

Az előző generációs trilógia a totális linearitásban látta a járható utat, az új Prince of Persia viszont igazodik az újgenerációs szabványokhoz és lép egy nagyot, egyenesen a (majdnem) szabadon bejárható nagy, nyitott világ felé. Ahriman ideiglenes birodalma hatalmas, négy nagyobb területből áll, melyek kisebb szakaszokra oszlanak, az egészet pedig az Élet Fáját körbeölelő Templom fogja közre – a helyszínek között elméletben szabadon mászkálhatsz, így te döntöd el, hogy mikor és merre haladsz és hogy a történet nagyobb fordulópontjait milyen sorrendben ismerned meg. Ám ahhoz, hogy ez a gyakorlatban is működjön, Elikának fejlődnie kell, összesen négy alkalommal. Az alapötlet zseniális és egyszerű, a teljesen korrupt területek sötét tónusú és nagyon barátságtalan világát azok megtisztítása után felváltja eredeti, színekben és boldogságban, virágokban és pillangókban gazdag állapota – vagyis az egész világot tulajdonképpen két teljesen eltérő oldaláról ismerheted meg. A kisebb területeket felszabadítani nem nehéz, elég csak megtalálni az utolsó steril és még élő, lélegző pontot, azt Elika erejével átformálni és kiszélesíteni. Ha sikerül, haladhatsz tovább, az egész területet pedig az azt uraló főellenség elpaholásával szerezheted vissza – aztán fedezheted fel az immáron romlásmentes állapotát, begyűjtve a hátramaradt fénygömböket, de pontosan ugyanazokat az akrobatikus mozdulatokat használva végig, mint a kezdetektől.

De a szabad közlekedést több akadály is gátolja: nem csak a Romlás, de az áthidalhatatlan távolságok, szakadékok és csapdák is. Amikből lesz bőven – és itt jön képbe megint Elika. A falakon ugyanis nagy – és egyelőre nem pulzáló – táblák vannak elszórva, melyet aktiválni kell a négy képesség valamelyikével, értelemszerűen minden skillhez egy adott szín és táblafajta tartozik. Hogy melyik kis területhez melyik is szükséges, arról a térkép bárhol és bármikor tájékoztatást ad, a döntés pedig teljes egészében rajtad áll – arra mész és olyan irányba fejlődsz, ahogy csak akarsz, hisz előbb vagy utóbb úgyis kénytelen leszel minden szintre beruházni. Mik is lehetnek ezek? A zöld táblákkal függőleges felületeken futhatsz, több emeletnyi tornyokat mászva meg így percek alatt, elképesztő sebességgel futva és akadályokat kerülgetve. A kék és a vörös képesség 25-30 méteres ugrásokkal kamatoztatja a páros kelléktárát, míg a sárgával repülhetsz; no nem szabadon, hanem kötött pályán, de a látvány még így is lélegzetelállító.

Bár abban annyira nem lesz időd gyönyörködni, a checkpoint rendszer ugyanis az ilyen nagyobb és minden képességet felölelő ugrándozásokkor hajlamos nem rendeltetésszerűen működni: ha nem érintesz vízszintes felületet (ahová ugye Elika visszaránt halál esetén) akkor akár komplett két-három perces részeket is kezdhetsz elölről, akár több alkalommal is. Ilyen incidensből szerencsére kevés van, ezért pedig kárpótol az a hihetetlen dinamikájú ugrándozás, amely tényleg olyan, mintha egy mesekönyv lapjairól mászott volna le. Az adrenalinfűtötte száguldást mindössze két alkalom szakítja meg – a Prince of Persia a logikai feladványokat szinte teljesen elfelejti, amikor pedig beveti, rosszul teszi. Nem csak nem ad támpontot, de megtöri a dinamikát is, sajnálatos módon.

Hibákból viszont ennyi – a Prince of Persia minden szempontból kristálytiszta, a lehető legtovább csiszolt gyémánt, amely nem csak utánozhatatlan hangulattal bír, de egy olyan látványvilágot is megálmodott, mely által toronymagasan 2008 és jelen generáció leggyönyörűbb meséjeként könyvelhető el. A vízfestékre emlékeztető technika bámulatos könnyedséggel ábrázol több száz méter magasan lebegő ballonokat, égbe nyúló tornyokat, hatalmas erdőket. A Prince of Persiát látni és átélni kell, mert egy olyan élmény, mely ritkán tűnik fel a horizonton. A Prince of Persia nem forradalmi, nem újít annyit, mint az előző generációs trilógia tette, nem változtat a szabályokon és nem mer vagy nem tud akkorát álmodni, ami a reneszánszhoz kéne. Amit viszont tud, azt tökéletesen teszi, olyan magasságokba emelve Elika és a Herceg kalandját, melyet egyesek csak úgy hívnak: örökkévalóság. ■

Hercegi generációk

Az új Prince of Persia a herceg harmadik megújulása, negyedik inkarnációja. Lássuk a legendás ősöket!



Az első két játék még csak kétdimenziós történet volt.



A PoP 3D (PC, DC) az eddigi legrosszabb hercegkaland volt.



Az előző korszak Perzsia-trilógiája eltérő hangulatokat kínált.

576 értékelés

720p/1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az új Prince of Persia nem hoz olyan forradalmi változásokat, mint az előző trilógia, de pazar stílusával a jelen konzolgeneráció legművészibb játéka, méltó lezárása a 2008-as dömpingnek!

w

9.0

Quantum of Solace



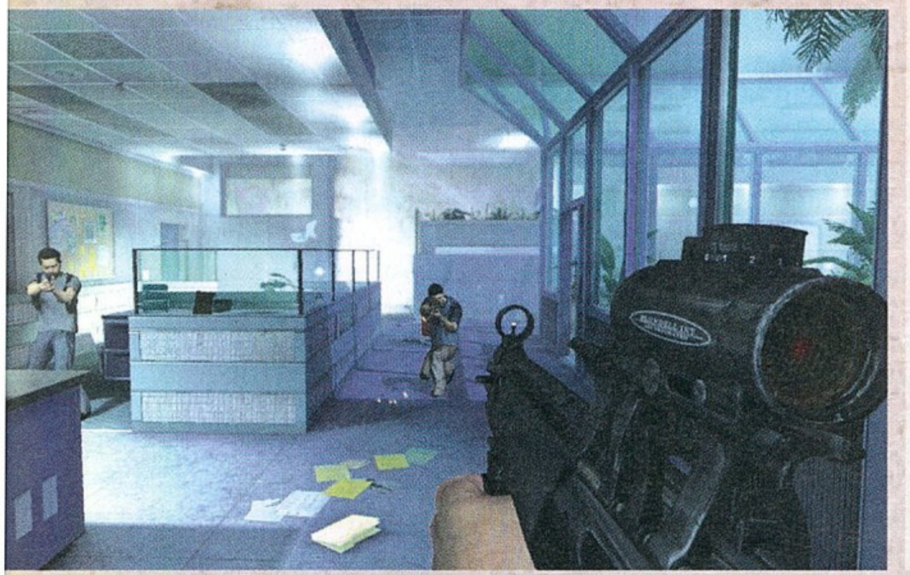
ALAPOZÓ Az EA után most az Activision veszi át a különleges ügynökök stafétáját, és ebben már az új Bond, Daniel Craig feszít. A Quantum of Solace FPS, de a fedezék-rendszernek köszönhetően külső kamerával is sokszor találkozunk benne.

adatlap
kiadó **activision**
fejlesztő **treyarch**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **nov. 4.**
multiplayer **2-12**

Bond, James Bond… mutatkozik be a jól szituált úriember, aki sorra oldja meg a világ épségét veszélyeztető ügyeket, miközben olyan eszközöket és fegyvereket vet be a siker érdekében, amilyeneket egy átlagember még csak el sem tud képzelni (plusz ugyanilyen kaliberű nőket dönt meg sorra). A hatvanas évek elejétől aktív titkos ügynök, akit már rengeteg világsztár képviselt a filmvásznon, ma is töretlen népszerűségnek örvend. Korosztályom számára legendának bizonyult a nyolcvanas években, amikor a videók és azokhoz tartozó narrátoros vagy eredeti nyelvű kazetták ellepték az országot – mindenki a bőrébe bújt volna, hogy az akkoriban még gyakran felbukkanó ledér és alulöltözött csábítók a kegyeinket keressék, miközben gyönyörű sportkocsikban száguldozva rúgjuk szét a gaz terroristák/kommunisták/nácik seggét.

A szerény cím senkit ne tévesszen meg, a Quantum of Solace valójában két Bond-filmet dolgoz fel.

Szép volt, jó volt, és bár én valahogy a felnőtté válás során kiszabadultam a sorozatot jellemző erős kötelékek alól, a címszereplő újabb és modernebb eszközöket bemutató kalandjaira még mindig milliók kíváncsiak. Ez természetesen alapot ad a játékfejlesztőknek is, hogy vastagítsák az amúgy is dagadó pénztárcát, ami a licencnek köszönhető. Elmondható az is, hogy az eleddig az EA bábáskodásával készült széria be is váltotta a reményeket, avagy a fastfood mintájára összetákolt élményt nyújtva megfelelő szórakoztatási faktorral bírt a vásárlók számára, ezzel is öregbítve hősünk hírnevét. Persze sokan (köztük én is) és sok helyen kifejezték már nemtetszésüket az elektronikus arcok tucatgyártásának kapcsán, ám mindez két okból kifolyólag sem lényeges ezúttal. Az első: most nem ez a téma, amit amúgy már unok… ez van, nem kell ugyanazt szeretnie mindenkinek. A második: ezúttal nem az EA a felelős a legfrissebb adaptáció (A Quantum csendje november óta megtekinthető a mozikban) elkészítéséért, hanem az Activision, miközben a CoD motorja duruzsol a program alatt. Jól hangzik, örülnünk kell? Ezt még eldöntjük, addig nézzük az információkat.





HIBRID LÖVÖLDE ÉS AKCIÓORGIA

Hangulatos a kezdés, annyi szent. Egy hatalmas villánál – a Casino Royal film vége után percekkel – hullunk bele a sűrűjébe, amikor a célszemély likvidálása a cél, no persze addig még jó néhány testőrön kell keresztülverekednünk magunkat. A nézet FPS, azonban a célnak megfelelő tereptárgyak közelében fedezékbe húzódhatunk, és ezen megmozdulásunk automatikusan vonja maga után a külső nézetbe való váltást, avagy ez egy ilyen hibrid, ami ha nem is kifejezetten formabontó, vagy unikum, legalább jól működik. És valóban. Haladunk előre, lelövünk pár alakot, majd mikor több támadó is feltűnik, gyorsan bevágjuk magunkat egy sarokba, és onnan kikémlelve gyilkoljuk le a maradékot… rosszabb esetben ők intéznek el minket, és olyankor jön a megszokott 007-es bekezdésnél látható „csőlátás" és zene, ám ezúttal a középpontban nem mi állunk majd, hanem az, aki véget vetett életünknek.

A nézeteket kipipálva elmélkedhetnénk a mozgásról, ami már az első pillanatokban is észrevehetően jól működik. A Legendary kimondhatatlanul nehézkes és körülményes mozgásához képest hősünk olajozottan reagál, avagy a fordulással és helyezkedéssel semmi gond nincs, sőt a későbbi közelharcok és „ügyességi feladatok" esetében sem fogunk feleslegesen anyázni, és kellő tisztelettel megemlékezni a mozgáskoordinátor egyéb felmenőiről. A grafika nem rossz, néhol kifejezetten szépnek és részletesnek tűnik, de azért nem állat leejtős, csak mutatós. Mivel még csak az első pályáról van szó, felesleges lenne belemenni a fegyverek felsorolásába, az akciók milyenségébe – ez csak egy intro, annak pedig megfelelő. Jön a megérdemelt győzelem, majd a megszokott, zenés-tripes főcím. Gratulálok, az első küldetés megoldva, nem vagy menthetetlen.





PÁR ÓRA ALATT A FÖLD KÖRÜL

A video alatt megkezdett gyors vacsora, esetleg feszültségtelenítő szex befejezése után mehetünk a csizmába, avagy a pizzák, zombifilmek és giallók hazájába. Olaszország eleinte nem sok érdekességet nyújt, vannak csatornák és például csatornák, meg esetleg denevérek, de később kijutunk egy piactérre is, ahol jó móka szétlőni a dinnyéket (ha már egyszer megenni nem lehet), mással meg ezt úgysem lehet eljátszani, a digók ugyanis előre gondoltak az ügynöki akciók eredményeire, ezért golyóálló ablakokat és berendezéseket, tereptárgyakat helyeztek mindenhova – hiába, mindig is tudtam, hogy az olaszok nagyon agyas népség.

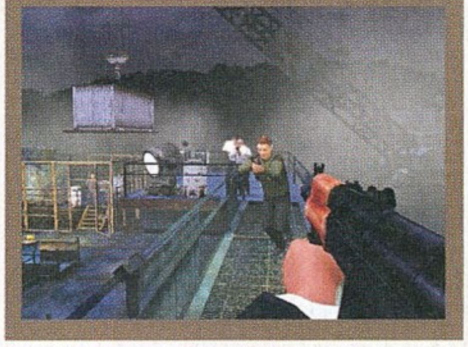
Miután a háztetőkön túlverekedtük magunkat, még vár ránk egy átalakítás alatt álló nagy templom is, ahol láthatjuk, hogy a fejlesztők azért csak odafigyeltek a részletekre, mivel itt-ott vakoló eszközöket találunk, és úgy egyébként is, minden a helyén van. Kilőhetjük a hatalmas harangot, de ezen kívül is vannak tipikus Bondos akciók: a megfelelő helyen a megfelelő eszközt kilőve hatalmas robbanásokat eszközölhetünk halálosztás címén, illetve vannak kábító és megzavaró fegyverhelyettesítők is. Eddigre azt is megtudjuk, hogy közelharcnál – ahogy a kódos ajtók kinyitásánál is – csak annyi a feladatunk, hogy a megfelelő időben lenyomjuk a megfelelő gombot (a kódoknál később annyival bonyolítják a helyzetünket, hogy fals irányokat is megadnak, de a szemfüleseket ez nem fogja megzavarni, maximum, ha színvakságban szenvednek)... mint mondjuk a Bourne-játéknál, amelyből az osztott kamerás nézetek is visszaköszönnek.

Később ellátogatunk Ausztriába, ahol a biztonsági kamerák kereszttüzében lopakodhatunk, később mesterlövészkedhetünk is egy picit, majd megismerjük az egyensúlyozós technikát (mint az Unchartedben). Ezt követi Bolívia (barlangokkal, lezuhant helikopter kutatásával, Camilla megmentésével), majd pedig Madagaszkár, ami szerintem a játék legszebb pillanatait tartalmazza – már-már Resident 5-szintű a látvány, ahogy a tengerpartot elhagyva likvidáljuk a terroristákat, és akrobatamutatványokat hajtunk végre az építkezésnél, ahol még egy hatalmas darurúl is elgyönyörködhetünk a környező területet bámulva. Amennyiben pedig úgy gondolod, hogy ez az elmúlt másfél-két óra nem volt elég a mókából, akár tovább is veheted az irányt Miami felé... hoppá.

MULTIPLATFORM

AZ ÁTKOS WII-VERZIÓ

A Beenox által készített Wii-s kvantum egyike az év legpocsékabb portolásainak. Ugyan a pályák nagyjából ugyanazok, és az sem meglepő, hogy a játék gyengébben néz ki, a gond nem is ezzel van. Még csak nem is a butább AI-val, az ötméteres látótávolsággal vagy az online módok kiherélésével. Nem, a fő gond a szinte folyamatos szaggatás, és az ezzel tandemben támadó megbízhatatlan mozgásérzékelés. Bleargh.



BUDGET KATEGÓRIA

Khmmm, igen, jól olvastátok. Nagyjából a program felénél járunk, és alig telt el egy kis idő. Hiába a rengeteg pozitív tulajdonság, ez már alapjában rányomja bélyegét egy programra, amit közel tizenötezer forintért vásárolunk meg. Persze nem eszik olyan forrón a Kátyát (főleg, hogy a kannibálok főzni sem nagyon szoktak), vannak egyéb tényezők is. A pofátlan rövidség ellenére a játék élvezetes, és bár néha-néha felcsapja a fejét az unalom, azért többnyire a változatosság a jellemző. Azért nem ötletességet írtam, mert sok mindennel nem találkozunk, amihez idáig még nem volt szerencsénk. A Quantum of Solace a jól megszokott panelekből építkezik, így abszolút kezdőnek kell lenni ahhoz, hogy bármiféle meglepetést, újdonságérzést okozzon. Szaladgálunk, lövöldözünk, verekedünk, lopakodunk, egyensúlyozunk, vigyázunk a kamerákkal, és egyéb jól bevált formulák követik egymást. Klisés? Az, de legalább leköti az embert, elvégre az akció tiszta, mint a babapopsi (már amelyik), ráadásul kellően dinamikus ahhoz, hogy ne unjuk

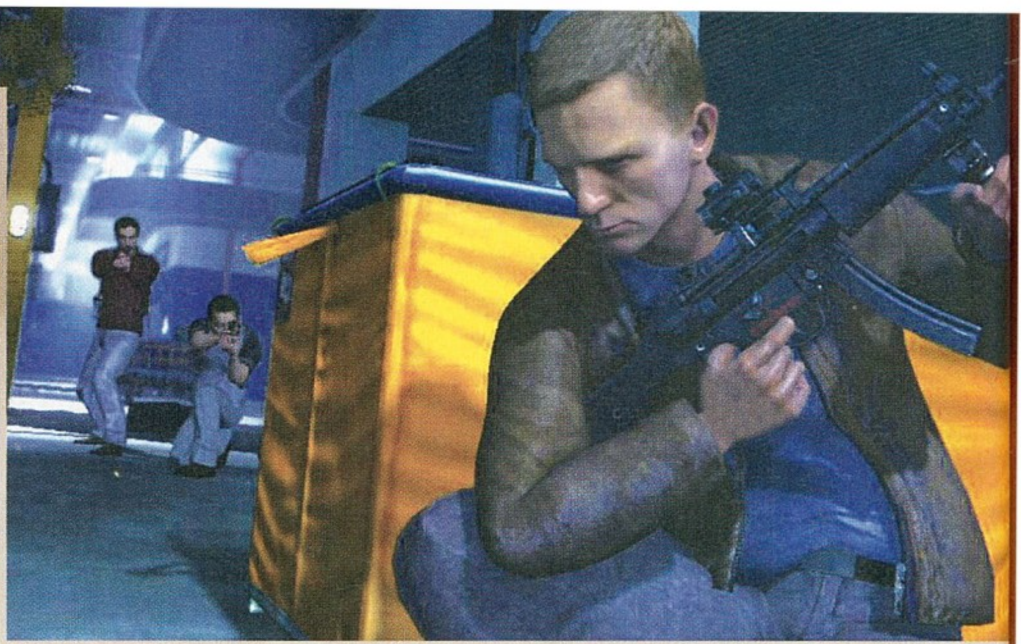
Két film, egy játék

Az Activision csak 2006 elején szerezte meg a 007-filmek jogait, így arra már nem jutott idejük, hogy a Casino Royal alapján külön játékot készítsenek. Így aztán azt a megoldást választották, hogy a Quantum of Solace címen kiadott játékba lényegében mindkét Bond-kalandot belefoglalják. Ez azt jelenti, hogy négy pálya után meglehetősen logikátlanul jön egy visszaemlékezés, amelyben cirka tíz pályán keresztül végigtoljuk a Casino Royalt (igaz, néhány dolog másként történik, mint a filmben). Ez egy lezáró, kvantumos pálya követi, de tény, hogy a cím ellenére a játék sokkal inkább az első Daniel Craig-mozira, mintsem az újra koncentrál.



■ Sok helyszín egyenesen szebb, mint a Call of Duty 5 pályái, ami meglehetősen furcsa – lévén az Activision bevallottan azt a játékot tartja fontosabbnak





■ A fedezékrendszer multiban is működik, de a játékosok természetesen hatékonyabban lépnek fel a lapító ügynökök ellen, mint az AI-irányította gépi ellenfelek...

el a dolgot, és némileg felpörögjünk az akciókhoz illő adrenalin-szintre. Kár, hogy mindez ilyen rövid ideig tart.

De akkor lépjünk tovább, és a telefújt papírzsepit is gyűrjük zsebre. A helyszínek általában változatosak (mint írtam, operaháztól kezdve, a piacokon és templomokon át, a repterekig mindenfelé helyen megfordulunk), az ellenfelek azonban már nem ennyire, mint ahogy az eszközeink sem. Támadókból van sima ruhás, terrorista ruhás, valamint kommandós öltözékű – szinte ennyi. A megszokott ügynökös kütyüknek pedig az új filmhez hasonlóan józserivel búcsút is inthetünk (hagyományos lőfegyverből persze van mindenféle: pisztoly, géppityu, shotgun, távcsöves stb.), aminek köszönhetően az akció meglehetősen egyszerűvé válik. Ez az, ami még csalódás: a 007-es ügynök bőrébe bújva nem kémjátszmákban vehetünk részt, hanem egy szimpla lövöldözős játékban, ami bármilyen más néven futhatott volna, ellenben akkor nem hoz akkor hasznot a franchise hiányában. Logikai feladatok egyáltalán nincsenek, maximum a hüvelykujjunkat dolgozzuk meg. Persze van még egy fontos tényező.

Helyén van a Bond-hangulat, látványos a játék, de mire belejönnél, már vége is van az egésznek!

MÁSVÉLEMÉNY
GRATH RÖVID KARRIERJE

Egyet kell értenem az ügynök kollégával: a játék jó, de az egész élményt hazavágja, hogy nehéz fokozaton is öt óra alatt le lehet gyűrni. Ha kétszer ilyen hosszú a kaland, lelkesednék érte, de így úgy jársz a legjobban, ha egy-két haverral összeállva ruházol be rá, mert a nyúlfarknyi Bondozás után még talán lezavarsz néhány multiplayer-meccset (nem rossz, de a CoD megeszi), és utána csak a polcon pihen a korong...

AHOL MINDENKI TITKOS ÜGYNÖK LEHET

Amennyiben felcsatlakozol a világhálóra, egészen kellemes meglepetés érhet. A karakter fejlesztgetése mellett igen sok játékmód áll az online lehetőségek kedvelőinek rendelkezésére. Vannak klasszikus játékmódok, mint például a Classic, amely egy szimpla deathmatch, amelynél egy szál pisztollyal indul útnak mindenki, majd az el-elszórt fegyvereket felvéve pusztíthatja a többieket. Természetesen az nyer, aki a legtöbb játékossal végzett az adott idő alatt. A Conflict ugyanez, csak éppen alapból vannak fegyvereid – ténylegesen kasztok közül választhatsz, amelyeknek különböző tulajdonságaik (értsd: leginkább fegyvereik) vannak. A Team Conflict a team deathmatch-nek felel meg, de nem kell megijedni, nem csak ennyiből áll a repertoár, a paletta jóval színesebb, avagy a fejlesztők ügyesen kihasználták a titkos ügynök, kommandósok és terroristák nyújtotta lehetőséget.

A hagyományosabb módok közé tartozik még a szerepváltós Golden Gun, ahol a fegyver tulajdonosa a vadász, illetve a Territory Control, ami a jól ismert területfoglalást takarja. Van még csapatmunkát kihasználó verzió (Teamwork, Mayhem), illetve két jópofa lehetőség, a két Bond-almód. Utóbbiak közül az egyiknél vannak támadók és védők, illetve egy Bond, akinek ki kell menekülnie a térképről – a győzelem vagy a sikeres szökésnél következik be, vagy pedig Bond eliminálásánál. Természetesen a baráti játékosok az ügynök szabad kijutását igyekeznek elősegíteni, bár egy-két lúzer hajlamos inkább megnehezíteni azt. A másiknál van Bond, és vannak a terroristák, kedvenc kémünknek pedig el kell helyeznie bizonyos számú bombát a helyszínen, anélkül hogy közben elhalálozna. Egyszerű, mint az egyszeregy. A szerverekkel a tesztelés alatt nem volt gond, minden olajozottan működött, ráadásul olyan szuperhősökkel sem találkoztam, akik képesek vagy tíz embert lelőni már első nekifutásból – kábé egy halál/kettő-négy gyilkolás felosztású megszokott stílusommal hamar az első-második helyen találtam magam. Az emberek egyelőre elég kulturáltak, sok anyázással, idiótával nem találkoztam, a partik pedig jó dinamikusak, nincs sok idő a pihenésre, és még a fedezék mögé bújás/vetődés/előbújás is jól alkalmazható. Egyedüli bajom a terepekkel volt: szinte mindegyik elég kis területet foglal magában, így nagyon nem lehet keresgélni, menekülni (éljen az adrenalin), pár lépésenként összeakadsz valakivel. De legalább használható a multi, sőt egészen hangulatos is, még ha ez sem hoz semmi komolyabb újdonságot.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Szóval, azután, hogy kiveséztünk nagyjából mindent, vissza is térhetünk a főcsapásra, avagy arra, milyen is a legújabb 007-es kaland. Azt hiszem, hogy a neten olvasott kritikák alapján nagyjából hasonló, mint a mozi. Utóbbit én nem láttam (kösz, de nem is érdekel), ám ahogy észrevettem, kapott már hideget és meleget egyaránt a nem megszokott ügynöki minőség és tartalom miatt, és mindez abszolút illik a játékváltozatra is. Hivatalos mivolta miatt minden színészünk „adta magát" a programhoz is, avagy akik hozzászoktak Craig Dániel, meg a fura nevű Olga lány hangjához (és a többiekéhez, csak nincs értelme mindenkit felsorolni) és stílusához, azoknak ezúttal sem kell csalódniuk. Van itt móka dögivel, ahogy jófajta kis akciók is; a grafika kellemes, időnként a kiemelkedő felé húz, de az átlagos részek lerontják a végeredményt; a hangok és zenék rendben vannak, a kezelés okés, plusz a hangulat is többnyire a pozitív felé húz. Utóbbira csak a már felsorolt negatívumok nehezednek rá, avagy az időnkénti átlagosság, a kémes cuccok és stílus erős mellőzése, valamint a kimondhatatlanul zavaró rövidség. Mainstream interaktív szórakoztatás? Az. Jó lesz ez kicsiknek és nagyoknak a felesleges szabadidő eltöltésére, nekem csak annyi a véleményem, hogy nem ennyi pénzért. Persze a márkát meg kell fizetni… és akkor most eljutottunk oda, hogy végre leírhassam: ezt a produkciót akár az EA is gyárthatta volna. Aki tudja, miről beszéltem a cikk elején, ennyiből le is szűri a lényeget (amit az újgenerációs változatok alapján szűrhetünk le), ami mindösszesen annyi, hogy a Quantum szórakoztató, kellemes időtöltés, de semmivel sem több annál. ■





576 értékelés

720p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Bond ismét eljött, ám ezúttal a szuperfelszerelés otthon maradt, helyette pedig van sok-sok akció, és borzalmasan rövid játékidő. A külső szép, de a belső sekélyes…

gábor. böjtös gábor **6.5**



Mortal Kombat vs. DC Universe

ALAPOZÓ Az ősi legenda, a Mortal Kombat legényei és leányai ezúttal a DC képregény-világ figuráival csapnak össze. Superman vs. Baraka? Catwoman vs. Sonya? Minden lehetséges...

adatlap
kiadó **midway**
fejlesztő **midway amusement**
platform **ps3, x360**
megjelenés **nov. 21.**
multiplayer **2**

Amikor először híreket kaptunk arról, hogy a Midway egy új Mortal Kombaton dolgozik, akkor megindultak a találgatások a játékkal kapcsolatban, amikor pedig kiderült, hogy más világ szereplőivel eresztik össze az eddigiket, akkor nagyra nyílt a szemünk. Aztán lerántották a fátylát, és szembesültünk vele, hogy a DC képregények szuperhőseivel lesz lehetőségünk összecsapni. S hogy mennyire hagyták meg az eddigi részek főbb jellegzetességeit, az tesztünkből kiderül...

VILÁGOK HARCA

Kapcsolatom a Mortal Kombattal rögtön az első résszel kezdődött és bizony szerelem volt ez az első látásra. Pillanatok alatt magával ragadott, hiszen kegyetlenségével kiemelkedett az akkori játékok közül. A szaggatott mozgású digitalizált karakterek mai szemmel nézve már nevetségesnek tűnhetnek, de abban az időben ez igenis a grafika csúcsának számított – s persze nem is ez volt a lényeg. Délutánonként rögtönzött bajnokságok keretein belül adtuk át a cimborákkal egymásnak a „tudást", amely leginkább a különféle kegyetlen kivégzések előcsalogatásának módját jelentette. Ez a szerelem egészen a negyedik részig tartott, s onnantól kezdve számomra lejtmenet minden egyes rész, s a lángoló szerelem – ahogy ez a házasságokban is lenni szokott – szépen lassan átalakult megértő szeretetté. Ebben az állapotban vártam a következő részt, s optimistán ültem le a játék elé – melyben egy igazi lórúgást kaptam. A sorozat eddigi szereplőit egy másik világ, a DC univerzum főbb karaktereivel eresztik össze egy hatalmas, mindent elsöprő megmérettetés erejéig. Így akinek az oldalát mindig is furdalta a kíváncsiság, hogy vajon hogyan festhet például a Batman és Liu Kang között vívott élethalál-harc, az most megkapja a kérdéseire a választ.



■ A kivégzések nagy részét – ahogy a karaktereket is – a MK2-ből vették át, így azok kellően brutálisak, még ha ismerősek is lettek.



A Mortal Kombat vs. DC Universe egyik főbb jellemzője, hogy a megszokott árkád mód mellé beleépítettek egy sztori-módot is, melyet végigjátszva a két univerzum csatározásának háttere bontakozik ki előttünk. Ez a történet nem kronológiai folytatása az előző részeknek, hanem azt mutatja be, amint az egyik világban legyőzött Shao Kahn és a másikban pusztulásra ítélt Darkseid egy portálkapu segítségével egy eddigi mindennél hatalmasabb és erősebb főellenféllé Dark Khanná egyesül. A dimenziókapuk használatával a két teljesen ellentétes univerzum harcosai is egy hadszíntérre keverednek, s kezdetét veheti a küzdelem, melyben a történet váratlan fordulatai (vagy inkább összevisszasza csapongása) miatt sokszor azt sem tudjuk, hogy éppen miért harcolunk saját világunk szolgái ellen. A történet indítása elején választhatunk, hogy melyik oldalon is szeretnénk állni, azonban fontos, hogy ezután karakterválasztásra már nincs lehetőség, hanem fejezetenként van módunk egy-egy új szereplő irányítására mindkét oldalon.

Mindemellett természetesen lehetőség nyílik árkád versenyben is összecsapni a fő karakterekkel a már jól ismert ranglétra legalján kezdve, amelynek a csúcsára eljutni nem könnyű feladat, azonban ha sikerrel járunk, akkor maga Dark Kahn vár ott minket határtalan szeretettel és gyengédséggel felvértezve. Az elején pedig beállíthatjuk, hogy DC harcosok, Mortal szereplők, vagy pedig a két világ vegyes karakterei ellen indulunk harcba. Itt már szerencsére módunkban áll harcost is választani az egyes szintek között, hogy a lehető legjobb képességek felhasználásával törhessünk előre.

MORTAL KOMBAT LIGHT

A Mortal Kombat egyik legbiztosabb védjegye a brutalitása volt, amit sajnos szinte teljes mértékben sikerült a minimálisra



szorítani ebben a részben. Én megértem, hogy semmiképpen se szerették volna a készítők átlépni a dobozon látható 15-ös karika által meghúzott határokat, hogy ezáltal még több rajongóhoz juthasson el a játék (no meg, hogy a DC cenzorai ne kapjanak szívrohamot a letépett kezű Batman láttán), de úgy érzem ezzel a lépéssel pont a lényegétől fosztották meg jelen cikkünk alanyát. A vér csak elenyésző mértékben van jelen a játékban, s bár továbbra is van lehetőségünk kivégzésekre és egyéb nyalánkságokra, azok brutalitási foka nem éri el azt a szintet, amelyet az első részeknek még sikerült. Senki ne számítson tunkolásra és belsőségekre, a legdurvább kivégzések is kimerülnek a nyak, gerinc, vagy egyéb csont eltörésében. Maga a játékmenet adta lehetőségek azonban tartogatnak pár meglepetést, amelyek valamelyest kompenzálhatják hiányérzetünket.

A Mortal Kombat vs. DC Universe egyik nagy újítása, hogy immár közelharcot is vívhatunk ellenfeleinkkel. A Klose Kombat gyakorlatilag annyit tesz, hogy gombnyo-



A DC-karakterek mindegyike a képregényekből ismerős módon küzd, ami alaposan feldobja a rég kiismert Mortal-hagyományokat. Különösen a Zöld Lámpás és Batman rendelkezik fantáziadús eszközökkel, Joker pedig a MK3 robotjait idéző mozdulatokkal bír.

s visszatérhetünk a már jól megszokott harchoz. Helyzetünktől függően lehetőségünk van kisebb mini-játékok előcsalogatására is, amelyeket leginkább egy jól irányzott rúgással vagy dobással tudunk a legkönnyebben életre hívni. Ha például a pálya szélén állunk, akkor ne fukarkodjunk a forgó rúgásokkal vagy lökésekkel, ezzel kitaszíthatjuk ellenfelünket az adott szintről, de mi is esünk vele, közvetlenül bele kapaszkodva. Ezt nevezzük szabadesésnek, miközben továbbra is lehetőségünk van csépelni a másikat szintén a színes gombok őrült nyomkodásával, melyet, ha

Bár vitathatatlan, hogy sztoriját tekintve a MK vs DCU-nak nincs párja, más tekintetben sajnos messze lemarad riválisaitól.

másra testközelbe kerülünk, a látószög beszűkül és a képernyőn csak a két harcos felsőteste lesz látható. Ekkor mindkét fél oldalán megjelenik a kontrollerünkről ismerős négy színes gomb ábrája, s nekünk pedig olyan sorrendben kell lenyomnunk őket, hogy az ne ütközzön ellenfelünk kombinációjával. Ennek hatására vihetünk be karakterünktől függően egy-egy nagyobb erejű ütést vagy rúgást, esetleg valamiféle csontszaggató mozdulatsort. Ha ugyanazt a gombot nyomjuk le, mint ellenfelünk, akkor a közelharc hárításra kerül,

Az új részben már annyian „tüzelnek", hogy a fejlesztők kénytelenek voltak szétégett bőr-textúrákat készíteni

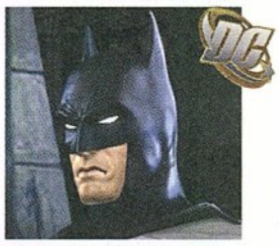


jól oldottunk meg, akkor felülre kerülve élő meteorként csapódunk a földbe a lehető legnagyobb sebzést okozva. Szintén éppen aktuális pozíciónktól, támadásunk sikerességétől és persze a pályától függően tudjuk aktivizálni a másik újítást, amely nem más, mint egy mindent elsöprő roham a részünkről, amelyben megragadjuk ellenfelünket és falakat szakítunk át vele, pár másodperc alatt keresztülrohanva több helyiségen és kihalt szobán. A feladatunk itt nem más, mint a négy színes gomb egyidejű nyomkodása a lehető legintenzívebb ütemben, hogy maximalizálni tudjuk a sebzésünk és természetesen minimálisra szorítani a sérüléseink mértékét. Természetesen mindhárom extra támadásformának lehetünk szenvedő alanyai is, de a megfelelő gombok gyors lenyomásával mindig kikerülhetünk a szorult helyzetből, vagy legalább minimalizálhatjuk a bekapott sebzést (sőt, szabadesésnél kellő reflexekkel átkerülhetünk a helyzeti előnyt nyújtó felső pozícióba).

KARAKTEREK

BARAKA

Ez a visszataszító mutáns teremtmény Shao Kahn harcosa, aki csatában előszeretettel használja karjából kiálló halálos pengéit.

BATMAN

A bőregér, Gotham városának őrzője, Bruce Wayne. Ellenfelei ellen ügyesen használja barlangjában fejlesztett szerkezeteit.

CATWOMAN

Selina Kyle állandóan képes borsot törni Batman orra alá, s ehhez előszeretettel használja hosszú ostorát és hegyes körmeit.

DARKSEID

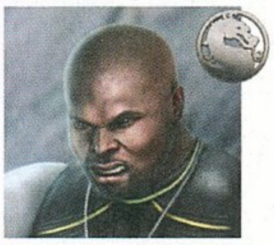
Apokolips trónörököseként Darkseid sosem volt visszafogott, általában a világvégét vagy Superman halálát tervezgeti.

DEATHSTROKE

Slade Wilson emberfeletti képességekkel és sokéves katonai tapasztalatokkal rendelkezik. Két legjobb barátja lőfegyvere és kardja.

GREEN LANTERN

Polgári neve Hal Jordan, s a varázsgyűrűjének erejét számtalan módon képes kamatoztatni ellenfeleivel szemben.

JAX

Sonya Blade hű társa, mindig segít neki, ha baj van, s ehhez állandó segítséget nyújt a kibernetikus technológiával megerősített karja is.

KANO

Sonya örök ellensége, a veszélyes lézerszemmel felvértezett gyilkos, aki abban reménykedik, hogy végezhet a csini ügynökkel.

KITANA

Ez a bájos hölgy Edenia hercegnője, aki harc közben ugyanolyan jól használja hajlékonyságát, mint gyilkos legyezőit is.

LEX LUTHOR

A világ legokosabb és leggazdagabb embere, aki a csúcstechnológiával felszerelt páncéljának minden előnyét kihasználja a csatatéren.

LIU KANG

Shaolin harcos, aki hatalmas hírnévre tett szert mikor megnyerte a Mortal Kombat bajnokságot és legyőzte Shang Tsungot.

KARAKTEREK



RAIDEN
Raiden a villámisten, a harc hevében is beveti azt a képességét, amellyel a villám erejét is kordában tudja tartani és irányítani.



SCORPION
Sub-Zero ősi ellensége a ninják összes képességét magának tudhatja, s ezen felül halálos csáklyája is mindig kéznél van.



SHANG TSUNG
Shang Tsung egy minden hájjal megkent gonosz varázsló, aki akár ellenfelei lelkét is képes elrabolni a győzelem érdekében.



SHAO KAHN
A gonoszok nagy öregje a MK-sztori végigjátszásával nyitható meg, és most is aljas dolgokra lesz képes.



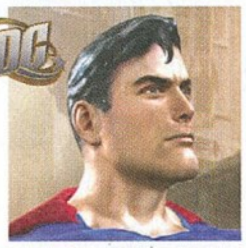
SHAZAM
Más néven Marvel kapitány, azaz Billy Batson, akit varázslatos képességekkel ruházott fel egy rejtélyes varázsló.



SONYA
A Speciális Erők ügynökeként magas fokú harci kiképzésben részesült, s akrobatikus ügyességgel bánik el összes ellenfelével.



SUB-ZERO
Képességei lehetővé teszik a jég korlátlan irányítására, s emellett a ninják gyorsaságát és ügyességét is magáénak tudhatja.



SUPERMAN
Supermant talán nem kell bemutatni senkinek sem... Repül, fagyaszt, robbant, halhatatlan és hülye frizurája van.



THE FLASH
Egy sajnálatos laboratóriumi baleset következtében Barry Allennek megadatott a képesség, hogy a villám gyorsaságával rohanjon.



THE JOKER
Batman pszichopata ellensége a játék egyik legszórakoztatóbb karaktere, aki mindig képes meglepetést okozni támadójának.



WONDER WOMAN
A görög mitológiából idecsöppent hölgy hihetetlen erőkkel és az Igazság Lasszójával van felvértezve. No meg csini testőrnőkkel.



A játék alatt a nem meglepő módon a töretlenül népszerű Unreal engine 3 dübörög, azaz inkább csak lapít. Merthogy a Mortal Kombat vs. DC Universe egész egyszerűen ronda. Nem üti meg azt a szintet, amit manapság már elvárhatna az ember, főleg ha ilyen népszerű motort vásároltak alá, s amiről már réges rég tudjuk – hisz bizonyította –, hogy csodákra képes. Úgy fest az egész, mintha nem fordítottak volna kellő gondot a karaktermodellezésre, bár kétségtelen, hogy vannak olyan szereplők, amik bizony nagyon is eltaláltak. Ennek ellenére például Liu Kang csapnivalóan néz ki, inkább mosolyt fakaszt, zömök testével, minthogy felnézzünk rá, pedig a Mortal Kombat bajnokság egyik főszereplőjéről beszélünk. Aztán felbukkannak a sztori-módban előforduló mellékszereplők, például Baraka fajához tartozó mutánsok. Szájuk és félelmetes fogsoruk gyakorlatilag egyetlen kifeszített textúra, amelyben a fogak fehér, a foghíjak pedig fekete színűek. S amikor megszólalnak, akkor jön a röhögőgörcs… De ez sajnos nem csak a mellékszereplőkre igaz, a legtöbb szereplő sajnos meglehetősen viccesen néz ki. A rendelkezésre álló környezet pedig viszonylag szegényes. Habár tény, hogy sok helyre eljutunk majd verekedéseink során, mint például Batman denevérbarlangja vagy Metropolis hatalmas felhőkarcolókkal belakott utcái, de ezek a helyszínek egy idő után unalmasak és vérszegények, a háttér adta kivégzési lehetőségekre és csapdákra pedig egyáltalán nem számíthatunk, ezeket teljes mértékben mellőzték a játékból. A fentebb részletezett beépített minijátékokon kívül az egyetlen dolog, amit a pályákon felhasználhatunk a csata hevében, azok a különféle szobrok és kőoszlopok, melyekhez hozzácsapva az ellent valamelyest növelik támadásunk sebzésértékét.

A két világ egymásnak eresztéséből sajnos csak egy középkategóriás játékra futotta a készítőktől, de ennek ellenére mindenkinek érdemes kipróbálnia, aki akár kis mértékben is érdekelt valamelyik univerzum szereplőjének elcsépelésében. Azok, akik pedig brutalitásra és kegyetlenkedésre vágynak, inkább vegyék elő az első részek valamelyikét (netán töltsék le az Ultimate MK3-at bármelyik konzol online játéktárából), hogy aztán önelégült mosollyal törölgethessék a vért a képernyő belsejéről… ■

Rage!

Ha elegendő kombót és speciális mozdulatot sikerült bemutatnunk, akkor két gomb



együttes lenyomásával lehetőség adatik a Rage-mód aktiválására, amely pár másodpercig legyőzhetetlenné tesz minket ellenfeleinkkel szemben, és nagyban megnöveli a támadásaink sebzésértékét, holott a bekapott találatok csak normál mértékben károsítják egészségünket. Amennyiben az ellenfelünknek sikerült hamarabb működésbe hoznia a Rage-et, akkor a legbiztonságosabb magatartásnak a hátrálás bizonyul.



■ Joker harcmodora és a sztorija miatt is kedvenc DC-karakterünk lett





576 értékelés

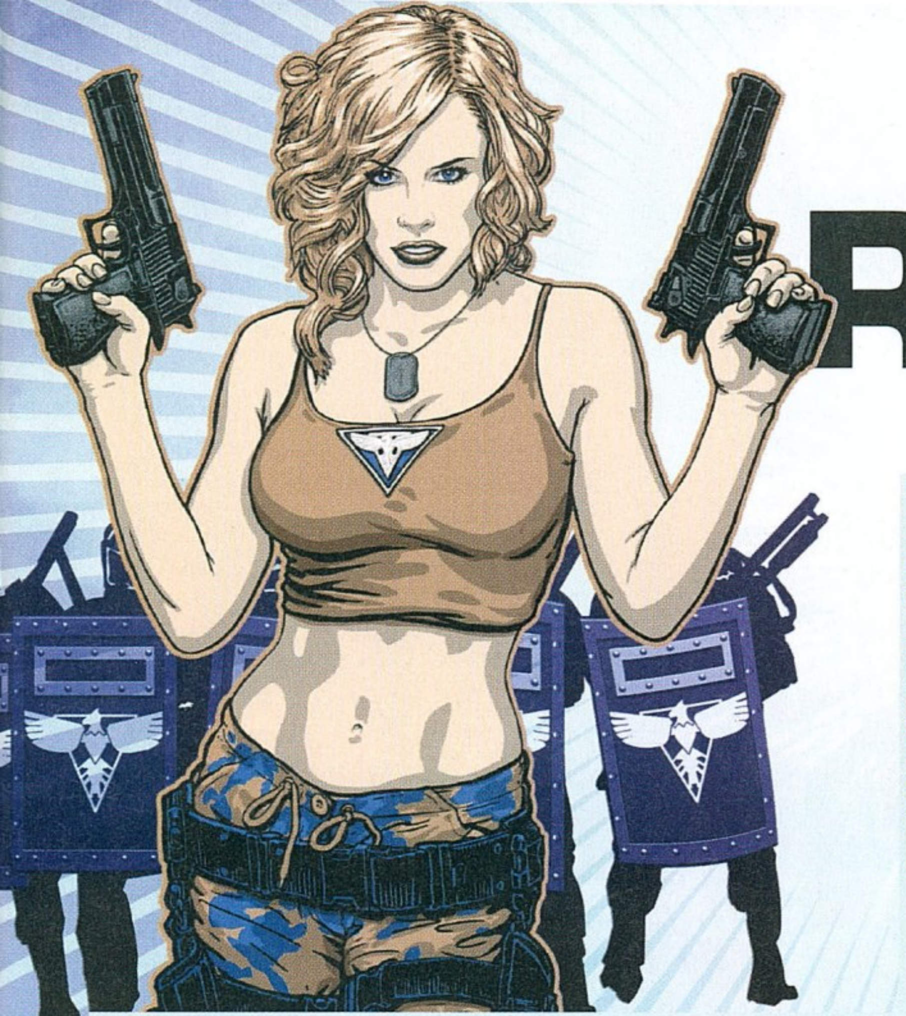
720p / dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Sok gondom volt ezzel az új Mortallal. Még ha el is tekintünk az új karakterektől, a vártnál sokkal gyengébb grafika és a kőkorszaki kombó-rendszer miatt nem sokan fogják úgy imádni, mint a korai részeket.

pengusz **6.5**



Red Alert 3

ALAPOZÓ Az előző számunkban tesztelt valós idejű stratégia, ezúttal konzolon, ahol a három vad népség mellett az irányítás is ellenfelünk.



adatlap
kiadó **electronic arts**
fejlesztő **ea la**
platform **x360**
megjelenés **nov. 14.**
multiplayer **2-4**



Pengusz kollégának az előző számunkban volt szerencséje három oldalon át ecsetelni a PC-s verzió szépségeit, úgyhogy tagadhatatlan: a Red Alert visszatért, méghozzá megújult, kirobbanó köntösben – két hatalmas újítást is felmutatva. Az egyik, hogy a harmadik rész immáron szakít a korábbi részek kétfrakciós történetével, és kiegészíti azt egy harmadik féllel. Ezúttal a szovjet erők játszadoznak kicsit a múlt megváltoztatásával, akik végső elkeseredésükben Einstein eltörlésével egy olyan világot alkotnak, ahol nincsen atombomba, így a megváltoztatott jelenben már nincsen a Szövetségesek kezében legyőzhetetlen ütőkártya. Igenám, de mindössze az lett kifelejtve a számításból, hogy a történelmet ily módon megváltoztatva Japán nem lett '45-ben térdre kényszerítve, így napjainkra a Felkelő Nap birodalma hatalmas fenyegető veszéllyé nőtte ki magát.

A másik – sokkal ötletesebb és forradalmibb – újítás a kampányok kooperatív jellegű felépítése, ami konkrétan azt jelenti, hogy minden küldetésben lesz egy velünk párhuzamosan építkező és harcoló társunk, akinek a szerepét alapból a gép vállalja magára, egy a történetben szereplő parancsnokkal, de ha úgy tetszik egy barátunk is bekapcsolódhat.

A kérdés csupán az volt, hogy mennyire sikerült mindezt átültetni 360-ra. Aki játszott már a platformon a stílus bármelyik képviselőjével, az már jól ismerheti a megszokott egygombos rendszert, amely rendre különböző gomkombinációkkal, valamint almenükkel egészül ki. Most sincsen ez másképp, így a jópofa tutorialoknak hála az alapok könnyedén elsajátíthatóak, és idővel a jóval bonyolultabb stratégiákat sem olyan nehéz megtanulni. Ami engem konzolos szemmel kissé zavart, az a teljes játékrendszer, és úgy általában a rengeteg lehetőség talán csöppet túl bő, és túl gyors adagolása, így a kilenc szovjet küldetés felétől kezdtem el teljesen és igazán élvezni a játékot, ám a szövetséges és a japán küldetésekbe utána már kezdettől fogva hatalmas élvezettel vetettem bele magam.

A korábban leállított PS3-as verzió fejlesztését az EA végül folytatja, 2009 tavaszán fog megjelenni!

A PC-shez képest valamivel szerényebb online módokon (csak négy játékos csépelheti egymást) kívül a grafika volt az egyetlen, amely kissé megsínylette az adaptációt. A játék sajnos nem olyan kidolgozott, mint azt a 720p engedné, plusz kifejezetten zavart az elején, hogy csak mérsékelten lehet bezoomolni, amely a kezdeti ismerkedésnél még gyakori hunyorgatásokat eredményezhet, ahogy próbáljuk kivenni mi micsoda a csatatéren. A PC-s képekhez inkább nem is merném hasonlítani, de csúnyának egyáltalán nem mondanám, sőt ellenkezőleg, hála a jópofa futurisztikus és rajzfilmes designnak, valamint a számos grafikai effektusnak. Némi v-Sync hiba ugyan akad, ám a játék a neten olvasottakkal szemben egyszer sem lassult be nálam, pedig nem ritkák a hatalmas rohamok.

Helyhiány miatt nem térhetek ki bővebb részletekre (olvassátok el Pengusz cikkét), de bátran állíthatom, hogy a 360-as RTS-ek családja újabb minőségi darabbal bővült. Az elsőre kissé szerényebb grafika idővel egyre megszépülni látszik, ahogy kibontakozik a játék. Élveztem a stílusos, olykor rockos játékzenéket, és jókat mosolyogtam a vicces átvezetőkön, a számos felismerhető színészen, valamint az egyenruhába öltöztetett bögyös cicababákon. Egy-egy frakció kilenc-kilenc küldetése talán nem olyan hosszú, de mindegyik fél sztorija más, és érdemes többször is végigtolni mindet, már csak a bonyolultabb stratégiák kipróbálása miatt is. A koop mód, valamint a multiplayer már csak hab a tortán. Időt kell adni a játék elsajátításának, de megéri, hiszen ha klasszikus nem is válik belőle, a stílus rajongóinak mindképpen erősen ajánlott. ■



■ **Az irányítás a Command and Conquer 3-ban használt megoldás alaposan továbbfejlesztett rendszerére épül. A kedvenc újításunk: végre lehet a minitérképen is parancsokat kiadni!**





576 értékelés

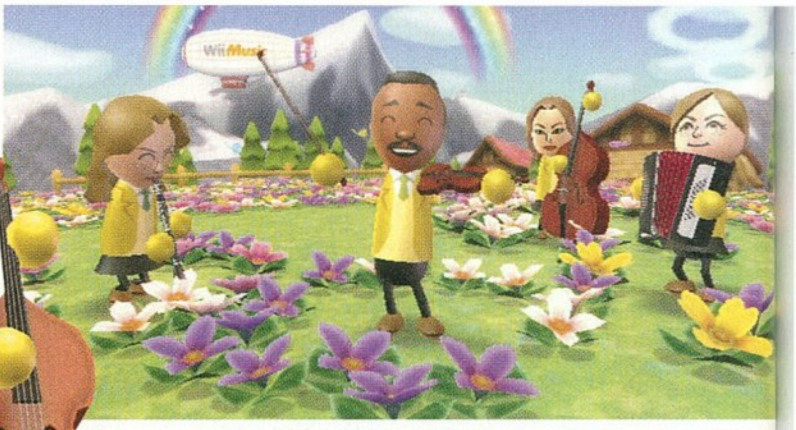
720p/1080i, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
A PC-s verzióhoz képest valamivel szerényebb kivitelű, mégis minőségi adaptáció. Az összetettebb játékmenetnek időt kell adni, de utólag bőven meghálálja magát.

krisztián **8.0**





A fejlesztők a grafikai munkálatokat a játékosra bízták: a karakterek a Mii-k



Wii Music™

ALAPOZÓ Képzeld el, hogy a Wii kontrollere bármilyen hangszerré át tud változni, és annak rángatásával, mozgatásával zenét imitálhatsz. Elrontani, kiesni, lenullázódni nem lehet, ez nem egy *olyan* játék...

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **ead 2**
platform **wii**
megjelenés **nov. 14.**
multiplayer **2-4**

Shigeru Miyamoto végleg szakított a videojátékokkal. Szó sincs visszavonulásról: egyszerűen faképnél hagyta a hagyományos, keretek közé szorított szórakozást biztosító játékdesign-koncepciókat. Kiszállt a high score-hajszolás, a strukturált felépítés, a hosszas felfedezések és a nehezen megszerezhető sikerélmény világából, hogy új értelmet adjon a Nintendo új értelmet kapott „szórakozás mindenkinek" filozófiájának.

EZ NEM JÁTÉK

A Wii Music ugyanis a szórakoztatásról szól. Az évtizedek hosszú során kialakult, finomított, egyszerűsített, kiskapukat és könnyített megoldásokat kínáló – de mindig jelen lévő – követelmény/jutalmazás/büntetés rendszert messzire hajítja; olyan játékról van szó, amit jóformán nem korlátoznak szabályok, így hibázni sem nagyon lehet benne. Hogy ez maga volna a hiba? Ugyan – egy köbméter homok sincs arra kárhoztatva, hogy sablonvárak felhúzása legyen létezésének célja és értelme.

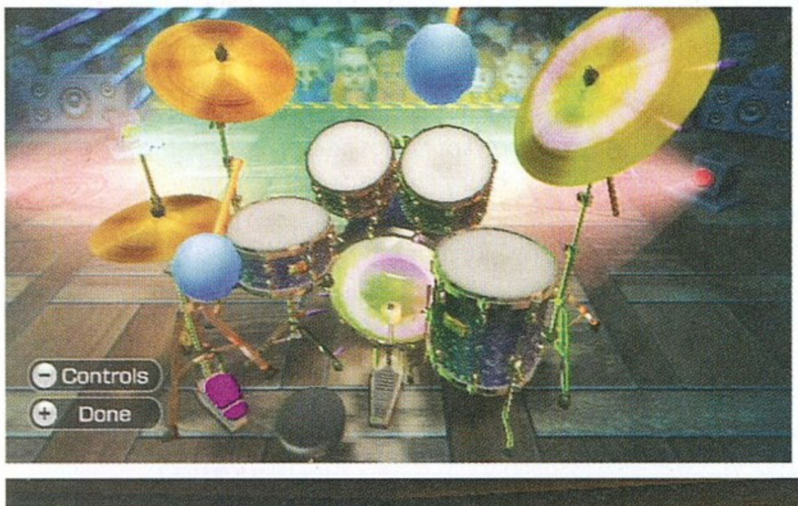
A kínálati oldalon a Rock Band vagy a Guitar Herók wiimote-ra optimalizált verziójának homályos képét láthatjuk; több mint hatvan hangszer, gondosan válogatott – a Nintendo legnagyobb slágertémáinak remixeiből, valamint népdalokból és klasszikusokból álló – hanganyag, a „minél többen, annál vígabban"mantrával. Ami kisül belőle, az úgy osztja meg a közvéleményt, mint Mózes a Vörös-tengert.

Egy biztos: a végeredmény az eredeti elképzeléseknek megfelelően szórakoztat. Nem, valóban nem lehet megállni röhögés nélkül, ahogy a Mii-avatarok debil, testreszabott Playmobil-figurája belelendül, és rockba oltott midi-hangzásban adja elő a Zelda nyitányát. A térségfejlesztési szakember, a pénzügyi asszisztens és jómagam, Kalapács József a kritikus kánonban nyerít, ahogy egy össznépi jammelés során egyikük elszánt arccal veri a death metal koncertekre méretezett dobszerkót, a másik a nemi szereptévesztés csimborasszójaként pompomlánynak beöltözve csujjogat a szakállas Mii-jével, a harmadik pedig egy dévaj képzeteket keltő furulyával hajladozik. „Mi ez a baromság?" – hangzik el a kérdés ötpercenként, de az újrakezdést, a különböző témák kiválasztását ez sem befolyásolja. Tényleg vegytiszta vidámság – nincs szabály és nincs hiba, no woman, no cry. A Jam mód roppant elnéző; van ugyan megjeleníthető „kotta", ami követhetővé teszi a ritmust, de ennek szükségességéről sokat elárul, hogy külön lehet aktiválni, és ami opcionális, az nem muszáj. Azt sugallja: „Ennek így kéne lenni, de csinálj, amit akarsz, nem lesz káros következménye". A wiimote pontossága a virtuozitásnak is bőven hagy teret – nem kunszt eszelős dobszólókat, cintányér-csapkodást, vad húrtépést vagy trillázó szaxofon-futamokat produkálni. Az elégedett játékosok a késztermékét – a performance-ról készült videót – virtuális lemezborító-tervezés után becsomagolva menthetik el. A kezdeti felhozatal satnya, de a megnyitható számok listája ötven körül jár – a Twinkle Twinkle Little Star, a már említett Zelda Theme, az Örömóda, és a My Grandfather's Clock később (többek között) az Every Breath You Take, a Super Mario Bros, az F-Zero vagy a Material Girl Nintendo-hangzásba oltott feldolgozásaival bővül.

A kevesebb kötetlenségért cserébe koncentrációt kínáló játékmódok közt megtalálható a Mii Maestro – a magányos játékosnak csak a stabil, egységesen tartott ütemre kell figyelnie, miközben karmesterként lengeti a wiimote-ot. Furcsa, de úgy tűnik, hogy az „érzésből" vezénylő, zenére koncentráló játéknak több értelme van, mint a gépies pontosságnak – egyszer próbaképpen a DS-es Warioware Touched metronómját sebességre állítottam a halálosan precíz ütemmérték kedvéért, csak,

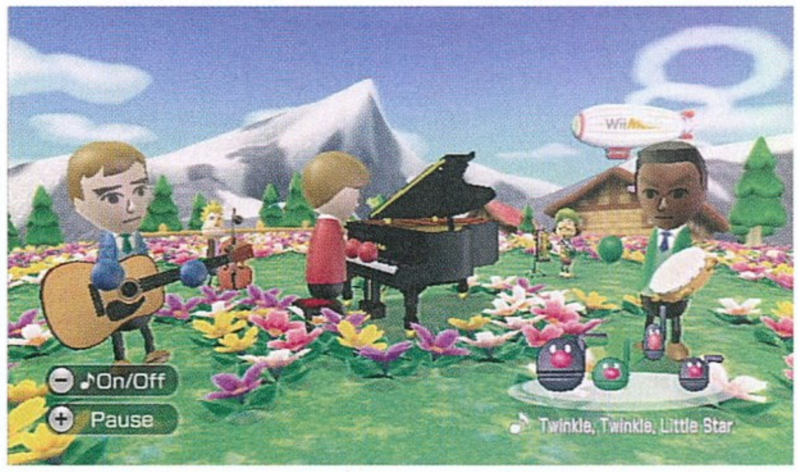
MÁSVÉLEMÉNY
WILSON KONCERTEZIK

A Wii Music ronda, eszelősen gyatra midi hangzást produkál, amely még a kilencvenes években is gáz lett volna, ráadásul még szánalmasan is néz ki – viszont pokolian szórakoztató. Kinevethetnek, megdobálhatnak, de Wii Musicozni nagybetűs ÉLMÉNY, amely többet ér bármilyen poligonorgiánál és ritmusjátékok mindent alázó dallistájánál. Hosszútávon is megállja a helyét? Az már más kérdés...









Ki ne vágyott volna már arra, hogy képzelt hangszerekkel „eljátssza” a Twinkle, twinkle little start...?



hogy értékeléskor egy alacsonyabb százalék mosolyogjon a képernyőről...

KETTEN EGY CSÁRDÁBAN

Kétjátékos módban a Mii Maestro megtáltosodik: a két karmesternek egyszerre kell vezényelnie, ami nem is annyira egyszerű, mint ahogy az látszik. Nemcsak a képernyőn, a játéktérben is megköveteli az összhangot, a folyamatos egyeztetést – és ahogy a valóságban is minden karmesternek saját stílusa van, amivel egyéni színezetet kölcsönözhet egy-egy zenemű lejátszásának, úgy lehet itt is kitartani a hangot, lassítani a vége előtt, dinamikusabban játszani egy-egy szakaszt. Amit a Mii Maestro szólóban hibának érzékel (a csapongást, a ritmustól való eltérést), az két ember gyümölcsöző együttműködése során hatalmas bravúrként könyveli el.

A Pitch Perfect kakukktojás-vadászat: adott paraméterek alapján kell több zenész közül kiválasztani a feltételnek megfelelőt. Ez lehet a hamisan játszó, a legalacsonyabb hangot megszólaltató, az adott dallamot klimpírozó muzsikus. Kezdetben könnyű boldogulni, de később (amikor több főből álló csapatok közül kell kimazsolázni a célszemélyt, vagy egy négyzetrácsos alapon leképezett hangskálán kell elhelyezni a Mii-ket, hogy így adjuk vissza a mintaként lejátszott dallamot) már csak a vájt fül birtokában érhető el magasabb pontszám.

A Handbell Harmony a leginkább ritmusjáték-jegyeket viselő játékmód: a nunchaku és a wiimote egy-egy színt jelképez, és a sorban érkező tarka harangok aktív sávba érkezésével szimultán kell őket megrázni. Ketten játszva, hat-nyolc szín közül mindig csak a megfelelőre figyelni már tényleg kínál némi kihívást, nem csak a szájba röptetett sült galambot.

A LEMEZ KÉT OLDALA

Régebben a kislemezek A oldalán a slágerszám szerepelt, a B pedig egy kevésbé populáris darabnak adott teret. A fentebb olvasható sorok egy vidámságban fülig lubickoló, cukorkaszínekben, mókában és kacagásban gazdag program képét festik – és nem is alaptalanul. De mi van a másik oldalon? Azon játékosok elvárásai, akik nem mostanában hirtelen belecsöppentek a videojátékok világába, hanem valahogyan eljutottak ide. Ki előbb szállt be, ki később, de mindannyiuknak vannak tapasztalatai, és ezzel járó prekoncepciói. Ennek előjele most lényegtelen; minden esetben korábbi események befolyásolják.

Hogy mit érezhetnek a Wii Music láttán? Sokatmondó volt a fórumos reakciók olvasása az E3 ideje alatt, ahol a Nintendo prominensei által bemutatott teljesítménye egy rehabilitációs központot idézett, konkrétan a kiskorú szellemi fogyatékosok bekamerázott játszószobáját. Ahogy Shigeru Miyamoto, a Super Mario Bros. utolsó pixelig precíz platformjáték-atombombája és a Zeldák csodás mesevilága után szemmel látható élvezettel mutat be valamit, ami a precizitást csak érintőlegesen ismeri és kívánja meg, mesevilág helyett pedig a Nintendo 2008-as valóságával rémiszt el, az mindenkinek kinyitja a bicskát a zsebében. Mindenkinek, aki arra gondol, hogy ő ínhüvely-gyulladásig nyomkodta a DualShock kontroller gombjait, miközben Roni Size eszelős tört ritmusait próbálta nyomon követni a FreQuency tarka alagútjában, vagy szaggató rock ritmusokra bólogatva próbálta meg lefogni a metallicás One akkordjait a Guitar Heróban.

Az a prezentáció nem az új rétegek felé nyitást ígérte, hanem szembeköpte mindazt, amit valaha a játékdesignról tudtunk. Maga volt a Chris Crawford-életmű máglyára vetése, egy olyan temetés, ahol a pap fingós poénokkal szórakoztatja a gyásznépet. Az Electroplankton tökéletes ellenpontja: amíg az komolyzenei kísérettel bámulatos távlatokat mutatott, és az Ars Electronica fesztivál kiművelt koponyái is elismerően hümmögtek a láttán, addig a Wii Music a popkultúra képviselője, és a zenei játékok fent részletezett megszállottja úgy fog ránézni, mint XVI. Benedek pápa a kotonautomatára. Mert a zene mindenkié, ahogy a repülőgép is. De a pilótafülkébe nem lehet beülni kismotor-jogsival. Kedves Olvasó, ugye nem kell tovább írnom a befejezetlen hasonlatot? Köszönöm.

Bertold Brecht mondta egyszer: „Bármilyen forradalmi és avantgárd a színház, a szakmai követelményekhez ragaszkodnunk kell, hogy a végeredmény ne csak forradalmi és avantgárd, hanem színház is legyen.” Ezen a téren a Wii Music elhasal: néhány minijáték alig-alig fegyelmezett szabályrendszere nem képes átfogni a kaotikus csapongást. A káosz és a szakmai tudás hiánya a Sex Pistols és az A.E. Bizottság kivételével sosem termett finom gyümölcsöt.

A Wii Music pont az a videojátékok között, mint a Freddy Got Fingered a filmek világában; tiszteletlen, nincsen tekintettel semmire, a világ 30 legrosszabb filmje közé szavazták be, viszont minden pofátlansága és undorító poénja ellenére is végig lehet röhögni. Alpári történet Esmének, szeretettel – a szórakozást biztosítja, a videojáték igazolatlan távolléte pedig ezek után nem tényező.

IRÁNYÍTÁS

A Wii Music jó barátságban van a konzolhoz kapható összes perifériával; a Balance Board lábdobként funkcionál, a wiimote igény szerint lehet tapsoló tenyér és xilofonütő imitációja, hegedű nyaka, amin a nunchukuval játszhatsz, a gitárt pengető kéz, gombnyomásra csattanó cintányérral felszerelt dobverő, vagy kétgombos fúvós hangszer – a precizitás a helyén van, bár néhány megoldás minimum megmosolyogtató. ■

Állatságok

A Wii Music összesen 66 megnyitható hangszerrel van ellátva – a kezdetekben ezek közül csak 27 elérhető. A szokásos dobok, gitárok, szitárok és egyéb dolgok mellett a fejlesztők rengeteg elmebeteg hangkeltőt is biztosítanak.

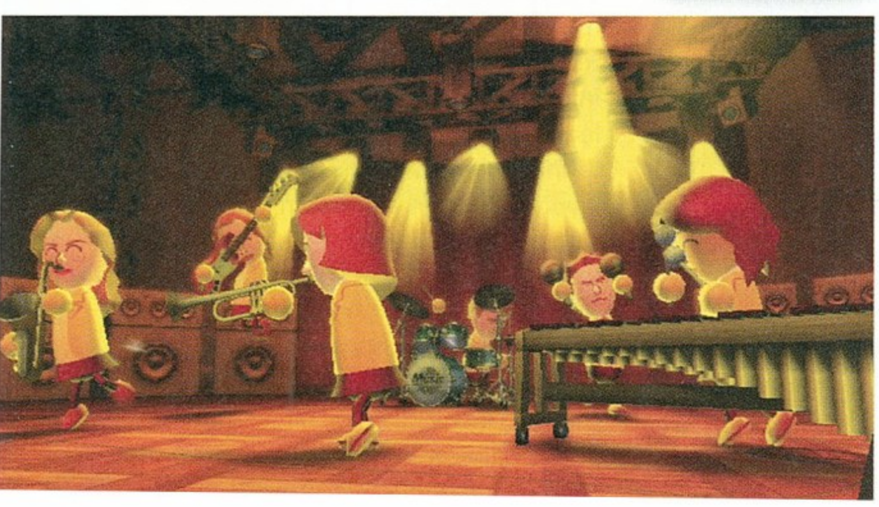


Ilyen például a rappelés vagy a tapsolás, a NES-kontroller alakú szintetizátor, a macska- és kutyajelmez (nyávogással és ugatással...), a pom-pom lányozás, vagy a guiro nevű furcsa jószág...

MÁSVÉLEMÉNY

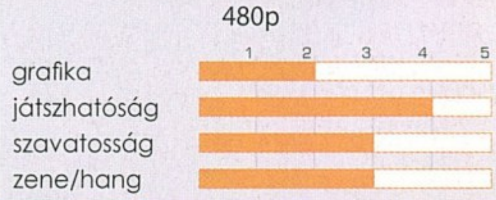
GRATH, A KRITIKUS

Tényleg nem értem. A Wii Music elvileg a zenéről szól – akkor miért csak ezer éves, jogdíjak nélküli számok, illetve nintendós dallamok vannak benne. Ah, értem, ez a zenélésről szól! Na de akkor miért tökmindegy, mit csinálsz, hisz a gagyi midi zenék mindenképpen lejátszódnak, akkor is, ha hegedülést imitálsz zongorahasználat helyett. Igazából ez nem egy videojáték, hanem inkább egy digitális formát öltött klasszikus gyermekjáték...



576 értékelés

480p



VÉLEMÉNY

Ilyen átgondolt koncepció köré még sosem csavarták az idiotizmust. Való igaz, hogy ilyen még nem volt, de ez biztos nem véletlen.

tyler **5.0**



Shaun White Snowboarding

ALAPOZÓ Palmer után most egy másik snowboard-legenda is játékot kap, de sajnos ez sem sokkal jobb eredménnyel zár a megmérettetésen. Hé, EA, SSX-et akarunk!



adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montreal**
platform **ps3, x360**
megjelenés **nov. 14.**
multiplayer **2-16**

Az akcióorientált generációs paradigmaváltás okán halálra ítélt platformerek és kalandjátékok mellett áldozati oltárra kerültek a téli sportjátékok is: a szinte a teljes palettát lefedő EA Sports még csak mostanság kacsingat igazán komolyan az extrém sportokkal, így várhatóan az ideiglenesen sarokba hajított SSX is visszatér valamikor, ám a snowboard-adaptációk ege (hava?) továbbra is üres. Nem létező vagy csak említés szintjén jelen lévő konkurencia mellett sikert elérni nem nehéz, jó játékot készíteni viszont annál hálátlanabb feladat – persze csak ha Ubisoft Montrealnak hívják a fejlesztőt.

Sajnos sem az Amped- sem az SSX-széria kedvelői nem fogják megtalálni itt a számításaikat.

■ **Legalább a karakterszerkesztővel kiélhetik magukat a divatmegszállottak – valódi brandek valósi cuccait elérhetőek százszámra.**

ÖVEKET BECSATOLNI

Egy sportágban jónak lenni nehéz, kettőben egyszerre közel lehetetlen – pedig az alig 22 éves Shaun „Repülő paradicsom" White pontosan ezt a kategóriát erősíti. A kaliforniai születésű atléta nem csak remek gördeszkás de a snowboard pályák ura is, az egyre magasabbra és több stílusba betörni kívánó Ubisoftnak pedig pont ilyen frontemberre volt szüksége.

A Shaun White Snowboarding legalább annyira lazán kezeli a sportágat mint a történetet: te, az újonc snowboard-aspiráns több hegyet meghódítva kell szamárlétrát másznod, hogy menet közben maga Shaun lásson el tanácsokkal az emberfeletti képességeket idéző ugrások mikéntjét illetően. Hogyan? Négy lokáció meghódításával, érmék gyűjtésével és versenyeken való részvétellel.

Bejárható terepből van bőven, a négy helyszín – Alaszka, Európa, Japán és az amerikai Park City – szabadon, kötöttségek nélkül ismerhető meg, ténylegesen megadva a hasonszőrű próbálkozások némelyikéből hiányzó szabadságérzetet. Felcsatolod a deszkát, jobb esetben helikopterrel/libegővel felcaplatsz az éppen aktuális hegy tetejére, aztán minden bátorságod összeszedve lesiklasz, menet közben trükköket mutatva be, a megadott pontokon elhelyezett és teljes egészében opcionális kihívásokat teljesítve. Legalábbis elviekben.

JÉGVIHAR

A SWS ugyanis messze nem képes hozni az ígéreteket, egyszerre akar valamiféle értelmetlen érmegyűjtögetős platformer és nagyon laza, fiatalos extrém sportág szimuláció lenni. De egyik sem megy neki, az érmék gyűjtögetése nem csak unalmas, de repetitív is, az Ubisoft Montreal itt is hozta a papírformát egyetlen ötlet kitalálásával és annak folyamatos ismételgetésével. Ami messze nem kellemes, a hegyenként alapállapotban három elszórt érme felvétele néha roppant nehéz, elhibázni őket könnyű, de visszajutni a térkép alkalmas pontjára nehéz. Főleg ezzel az irányítással.

Ugyan a navigáció nem lenne nehéz, hiszen a bárhol és bármikor előkapható térkép tényleg az utolsó centiig minden információt tartalmaz, de amikor a tényleges irányításra kerül a sor akkor Shaun White úr tanítványa gyengélkedik. Maga az egyszerű lesiklás egyáltalán nem bonyolult, de a trükkök kivitelezését meg kell szokni: ugyan kinek az ötlete volt az irányváltoztatást ugyanarra a gombra rakni, amely ugrás után a szaltók és egyéb akrobatikus





mutatványok aktiválására szolgál? Merthogy az első pár órában garantált, hogy minden egyes látványosnak induló mozdulatból ordas nagy esés lesz, ami nem lenne baj, ha tényleg szükség lenne tanulásra. De nincs: a SWS által felkínált lehetőségek rettenetesen szűk marokkal mértek, a szabvány „hátraszaltozóm, fordulok és megragadom a deszka alját" koncepciót variálni kvázi lehetetlen, ezen túl pedig gyakorlatilag semmi sincs. Ami akkor érthető lenne, ha a SWS színtiszta szimuláció akarna lenni, de messze nem az, rövid időn belül sikerül tényleg emberfeletti magasságokba szárnyalni, hihetetlen zuhanásokat esés nélkül túlélni, olyan versenyekben részt venni, ahol a snowboardosok sebessége könnyedén megfelel egy Forma 1-es versenyautónak. Ráadásul versenytípusból és feladatból nevetségesen kevés van, az érmegyűjtögetésen túl csupán alibiből kerültek be a kihívások, látva azok kidolgozottságát és létszámát. Megtalálni így őket egyáltalán nem nehéz, hiszen a térképen annyira kevés a látnivaló, hogy a tájékozódás tényleg csak egy röpke pillantás kérdése.



Mr. White

Shaun 13 éves korától kezdve hódeszkázik, és bizony elég sokat elért már a témában. A torinói téli Olimpián aranyérmet nyert, az X Games extrémsport-fesztiválon pedig eddig 14 érmet szedett össze (és ebből hármat gördeszkás megmérettetésen!)



Ezen pedig a helyszínek különösen nem segítenek: nem csak azért, mert tényleg mindegyiken tök ugyanazt kell csinálni, de azért is, mert még külsejüket tekintve sem térnek el egymástól. Igen, egy hóval borított tájon ugyan milyen nagy látnivalóra is számítana bárki... Tény, igaz, csakhogy ott van ellenpéldának a szintén kurrens generációs Amped 3, amely még három év távlatából is kacagva integet változatos és feladatokban rendesen dúskáló szakaszaival. Hogyan lehetne ezt ellensúlyozni? Száguldással, látványos mozdulatokkal – utóbbiból kevés van, előbbi pedig kidolgozatlan, az amúgy teljes egészében szabadon kreálható karakter deszkája néha köszönőviszonyban sincs az alatta lévő hóréteggel, a reálisnak beharangozott fizika pedig zokszó nélkül képes behúzni a kézifékét három fokos emelkedők esetében is, abszolúte érthetetlen módon.

Ráadásul a SWS még kifejezetten ronda is: Assassin's Creed motor ide vagy oda, az előző generációs karaktermodellek, a néha átmenet nélküli animációk és a teljesen statikus táj láttán az ember bizony hajlamos elgondolkozni azon, hogy vajon mire ment el az a több hónapnyi fejlesztési idő. Pedig a SWS egyáltalán nem lenne olyan rossz, a college rockból és a metálból egyaránt bátran szemező zenei kínálat alaposan megdobja a hangulatot, a gyatra egyszemélyes módot pedig úgyahogy kompenzálja a 16 főt támogató multiplayer porció, de a kihívás szinte teljes hiánya, a monoton és légtelen játékmenet, valamint a jelentős átgondolásra szoruló irányítást látva mégiscsak jobb választásnak bizonyulhat minden snowboardra éhes játékos számára az Amped 3. Lehet, hogy csúnyább, lehet, hogy öregebb, de még így sem gyöngyöző homlok árán akar lazának és csodásnak tűnni. ■



■ **Vajon ez az iskolabusz hogy került a japán hegy tetejére?**

576 értékelés

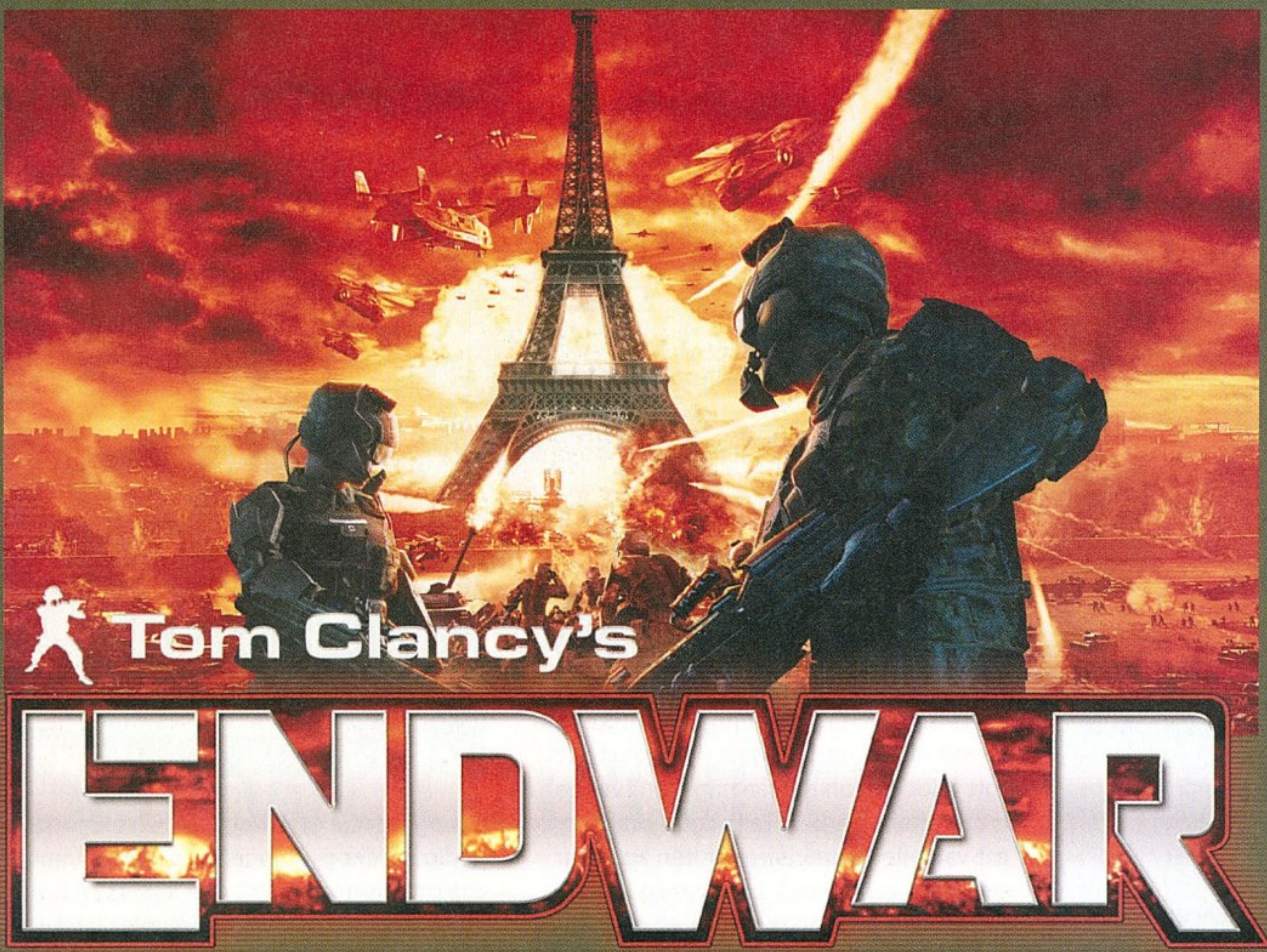
720p/1080i , dd 5.1

	1–5
grafika	3
játszhatóság	3
szavatosság	2
zene/hang	4

VÉLEMÉNY

Snowboard játékból sok választás ebben a konzolgenerációban nincs, ám a gyenge irányítás és a sovány tartalom miatt Shaun White helyett sokkal jobb választás az Amped 3, vagy talán a közelgő Stoked!

W **6.0**



ALAPOZÓ Klasszikus, a Tactics-játékokat idéző körökre osztott stratégia, ezúttal a Clancy-világ kicsit rajzfilmesített univerzumában. PSP-n nem sok jobb akad, de ez a stílus DS-en érzi igazán otthon magát.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **funatics**
platform **psp**
megjelenés **nov. 7.**
multiplayer **2**

Európa nem tanul a hibáiból: a két világháborút megélt kontinens Tom Clancy fiktív jövőképében ismét ég a vágytól, hogy a modern hadviselés teljes kelléktárát felvonultatva mutassa meg erejét és elszántságát a világraszóló hatalmi játszmákban. A küzdelem a régi, a felek pedig ismerősökként köszöntik egymást – az Egyesült Államokkal kapcsolatát egyre szorosabbra fűző Európa térhódítását a nagy orosz birodalom nem nézi tétlenül, így 2020-ban ismételten egymásnak feszülnek a bátor fiatalok, hogy egy nagy össznépi vérontással adózzanak a lélekölő gépezetnek. Immáron hordozható formában is (a nextgen verziót a 72. oldalon teszteljük).



A design erőteljesen az Advance Warst idézi – az egységek kidolgozottsága pedig sajnos szintén a DS-es széria szintjén van...



ELLENSÉG A KAPUKNÁL

A nagygépen forradalminak beharangozott hangirányítás kissé nyögvenyelős, de azért működő extráját és fő vonzerejét hátrahagyva vált platformot és megközelítést az Endwar: a valós idejű stratégia korlátait ledöntve a hordozható EW a Sony kézikonzolján inkább körökre osztott generáliskodásban látja a jövőt és a potenciált. A Field Comanderre kísértetiesen emlékeztető Endwar többé-kevésbé ugyanazt kínálja történetileg, mint nagygépes elődje: te, mint az Egyesült Államok elit katonája kell, hogy győzelemre vidd a gaz orosz agresszorok ellen indított hadjáratot, bejárva Európát Párizstól kezdve a Kaukázusig. Persze nem gyalog, mechanikus segédlettel.

Például tankokkal: az Endwar mind a földi, mind a légi, mind a vízi hadviselést alkalmazza, vagyis a kifejezetten hosszú kampány alatt egyaránt az ellenség nyakába küldhetsz bombázót, hajónaszádot vagy rakétaelhárító járművet, változatos úton megpecsételve az agresszorok sorsát. Jobb esetben. A közel száz küldetés alatt bizony lesz bőven kihívás, a kissé bonyolult felvezetés után az Endwar maximális fokozatba kapcsol és a lehető legszélsőségesebb terepeket, felállásokat és seregeket pakolja egymásra, nagy hangsúlyt helyezve a megfelelő döntéshozatalra. Vagyis egyáltalán nem mindegy, hogy mikor, hol és mit cselekszel: egyrészt, mert egy balul elsült akció gyorsan véget vethet egy akár fél órás csatának is, másrészt mert körökre osztott stílus lévén az egy körben kiadható parancsok száma limitált. A mozgás, a támadás mind súlyos pontmennyiséget emészt fel, úgyhogy a stílus jó szokásához híven érdemes előbb alaposan körbejárni a lehetőségeket fejben a tényleges támadás előtt.

De ha nem lenne elég a 100 misszió, még mindig itt a saját küldetés kreálásának



A pályák itt is ismert európai városokban kapnak helyet



lehetősége, ami meglepően jól működik. Ugyan a kezelőfelület lehetne jóval átláthatóbb és letisztultabb is, de a rendelkezésre álló eszköztárral tényleg bármilyen felállás megvalósítható. Ráadásul a hordozható konkurensektől eltérően az Endwar nem veti meg az építkezést sem. Komplett bázis ugyan nem húzható fel, de kisegítő, lényegében egységgyártó komplexumok igen. Persze csak a megfelelő követelmények teljesítése után – és itt kezdődnek a bajok. Az Endwar játékmenete ugyanis lassú, méghozzá túlságosan is. A stílust domináló Advance Wars nagyon jól oldotta meg a dinamikát, de az Endwar erősen küszködik vele. Nem lehet például egyszerre mozogni és támadni, a két akcióhoz külön kör tartozik, ami miatt már az első küldetések is kétszer-háromszor hosszabbak a még elviselhető szintnél.

Ráadásul az Endwar piszkosul ronda. No nem annyira, hogy epét kelljen tőle hányni, de gondolkodás nélkül kijelenthető a nyilvánvaló tény: a módosítás nélküli DS-átirat PSP-n bizony hitványul fest. Nem eléggé vibránsak a színek, nem eléggé kidolgozottak az egységek, még a menüelemek, a szövegek is alacsony felbontásúak. Ráadásul mindez még lassan is fut...

Rossz és haszontalan lenne az Endwar? Korántsem, tartalmas és pár ponton mer újítani. De ezt beárnyékolja a látványvilága, a túlbonyolított menürendszere és a fékezett irama. PSP-n különösebben nagy konkurense nincs, de a Field Commander még mindig jobb választásnak bizonyulhat.

576 értékelés

720p/1080i

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Tom Clancy's Endwar vérbeli körökre osztott stratégia, amely temérdek küldetésével hosszú órákra le tud kötni, de bonyolultsága és rondasága van, akit elriaszthat. Stratégáknak viszont kötelező!

W **7.0**



Chrono Trigger



ALAPOZÓ Klasszikus RPG a Square abszolút fénykorából. Ez a remake messze jobb, mint a PS1-es, szóval ideje megint elővenni a DS-t, hosszú-hosszú óráig társunk lesz!



adatlap
kiadó **square enix**
fejlesztő **tose**
platform **ds**
megjelenés **2009. q1**
multiplayer **nincs**

Lezárult egy korszak. A csakis modchippel, importtal vagy emulációval (esetleg szorgalmas japán nyelvórákkal) kivédhető átkos időszak, amelynek regnálása során Európa nem kaphatott a Chrono Trigger gyönyöreiből, ezennel véget ért. Ironikus, hogy tizenhárom év várakozás után, egy olyan platformon következik be mindez, ahol a régiók közti különbség amúgy sem tényező többé.

A Chrono Trigger eddig Európában nem jelent meg, csak „trükkösen" lehetett hozzájutni.

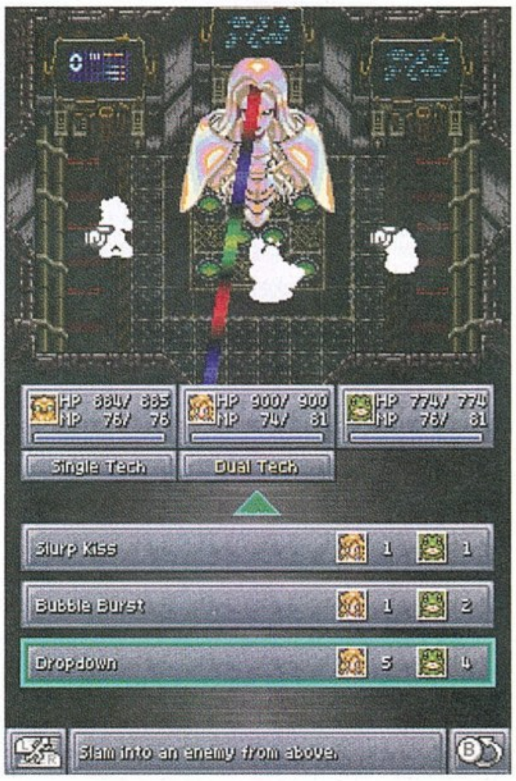
„Ez egy '95-ös SNES játék, handheld gépre portolva" - köpi oldalra lebiggyedő szájszéllel az – egyébként igazmondó – hozzá nem értő. A mondat pejoratív felhangja viszont máris eltűnik, ha belegondolunk, hogy a Squaresoft milyen játékokkal kápráztatott a kilencvenes években – a Secret of Evermore, a Final Fantasy VI, a (Nintendoval kézen fogva készített) Super Mario RPG és a Romancing SaGa 2 nevek olyan minőségjelzők, amelyekről minden szkepticizmus és kritika lepattan. A Chrono Trigger ezek közt is kimagaslónak számít: a régre visszanyúló gyökerek olyan, mára már elfeledett játékelemeket villantanak meg, mint a szabad felfedezés öröme, a többféle elérhető befejezés, az időutazásnak köszönhetően remekül megcsavart sztori, ahol a cselekményt ténylegesen befolyásolták a játékos döntései. A Dragon Quest-széria felett bábáskodó Yuji Hori Time Tunnelbe oltott, klasszikus népmese-elemekkel kevert története Akira „Dragon Ball" Toriyama karakterrajzaival és Yasunori Mitsuda szívbe markoló zenei aláfestésével olyan elegyet képez, amit tartalmilag talán sosem sikerült felülmúlni. Nincs mit csodálkozni: a japán szerepjáték gigászainak ehhez hasonló kollaborációjára sem előtte, sem utána nem volt példa.



■ **Az átvezető jelenetek archaikus stílusa ellenére a történet érzelmes és magával ragadó**

A DS változat, bár csupán minimális kozmetikázáson esett át, a Chrono Trigger definitív verziója; ez a port tartalmazza a Final Fantasy Chronicles kiadásban már felvillantott videókat, de mellőzi a PlayStation kétszeres CD drive-jának (a SNES kártyához képest) frusztráló töltési idejét. Az opcionális érintőképernyős-kontroll bepakolása kedves ötlet, bár kihasználása nem szükségszerű. A kezelőfelület némileg barátságosabb prezentációja az alsó képernyőre kipakolt ikonoknak köszönhető; új helyszínre érve itt jelenik meg a madártávlatból bemutatott térkép is. A sokat tömjénezett új helyszínek felemás élményt nyújtanak. A Dimensional Vortices labirintusai új tárgyakkal és egy, a Chrono Cross-rajongóknak kedves új megnyeréssel csábít, az Arena of Ages pedig trenírozható, más szörnyek ellen csatába küldhető fenevadak nevelőintézete (az agresszív gyógypedagógiát a játék hasznos tárgyakkal jutalmazza). A Lost Sanctum viszont puszta időhúzás; két idősíkban is létező, felejthető, és a történet szempontjából teljesen mellékes küldetések laza láncolatáról van szó.

És hogy miért is lett kultikus RPG? És miért van létjogosultsága manapság is egy olyan játéknak, amit a kor mára szürke lábjegyzetté kellett volna, hogy koptasson? Azért, mert esszenciája mindannak, amire egy szerepjátéknak szüksége van – és amire manapság is szüksége lenne. Fordulatokban és érzelmekben gazdag történetre, ma már atavizmusnak minősülő, mégis gyönyörű képi megjelenítésre, és olyan szabadságfokra, ami régebben kizárólag az RPG-k sajátja volt, és amit manapság hiába keresünk. A Chrono Trigger olyan múltidézés, ami hiányt pótol:



minden avíttas jellemvonása és minden naiv bája kincs, minden pixel egy szebb kor maradéka. Évtizedes múlttal a háta mögött is előremutató darab: a jelenkor meg kellett volna, hogy haladja, de ehelyett inkább tanulhatna tőle. És nincs se fellengzősség, se régi kor árnyai felé visszamerengés. Bús düledéken állva bömbölheti a Jelenkor arcába: „Gondoljátok meg proletárok!" ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Messze jövendővel komolyan vess össze jelenkort – a Chrono Trigger 1995 óta megkerülhetetlen RPG maradt. Az eltelt idő nem fogja, csak nemesíti; pont olyan, mint a legjobb borok.

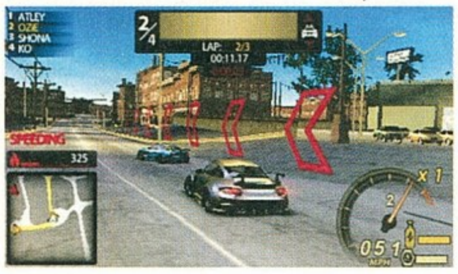
tyler **9.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Need for Speed Undercover

KIADÓ **EA** FEJLESZTŐ **EA BLACK BOX** PLATFORM **PSP**

Újabb év, újabb Need for Speed. A NFS egy olyan brand, amit szinte bármilyen körülmények között el lehet adni, már a neve miatt is. Talán a Most Wanted rész volt utoljára kiemelkedő, mert más volt, mint az évről évre érkező folytatások (igaz, a Pro Street aztán változtatott – csak épp talán nem a legeslegjobb elképzelhető irányba). Legjobban talán erre a részre hajaz az új rész is – talán nem véletlenül. Továbbra is egy városi autóversenyről beszélünk, ahol a száguldás, valamint a rendőrök elől való menekülés van a játék középpontjában. Tesztet már olvashattatok róla egy számmal korábban, az ott leírtak nagy részét tartalmazza a PSP-változat is. Ami változás, hogy nincsen szabad városi cirkálás, így a versenyekket is menüből kell kiválasztani. Az ellenfelek buta mesterséges



intelligenciája, valamint a játék vezetési fizikája itt is gyengécske sajnos. Grafika is közepes, főleg a táj kidolgozottsága puritán. Én ezt most kihagynám, PSP-n van más autóverseny. ■

KENNY **5.0**

Spider-Man: Web of Shadows

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **AMAZE** PLATFORM **PSP**



A sztori ugyanaz, mint a nagygépes verzióknál: Pókfej legyőzi Venomot, majd a szimbiótaruha rátelepszik hősünkre, és ezután kedvünkre válthatunk a kék-vörös, valamint a közkedvelt fekete-fehér kosztümök között. A hagyományos ruha fürge és mozgékony, míg a fekete erőt sugároz, azaz hatalmasakat üthetünk és rúghatunk e hacukában. Természetesen az utóbbi túlzott használata befolyással van az elménkre, és akár később el is hatalmasodhat felettünk, ami megbolygathatja a történetet negatív irányba. A PSP-változat nagy vonalakban ugyanazt kínálja, mint a nagygépes változatok, leszámítva a megjelenítést (a sztori dettó ugyanaz). Igaz, ezúttal nem egy kiherélt látványt kapunk, a háromdimenziós karakterekkel, a kétdimenziós megjelenítés mellett kell ezt az akció/platformjátékot végigizgulni. Amolyan retro stílusú játék ez: kicsit unalmas, de időtöltésnek kiváló pár délutánra. ■

KENNY **7.0**

Brain Assists

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **SEGA JAPAN** PLATFORM **DS**



A Brain Age elsöprő sikere után tovább áradnak a gondolkodtató játékok: a Brain Assist a látásra alapozó képességeket hivatott fejleszteni öt nagyobb csoportba sorolható feladatokkal. A kognitív tudományterület olyan kihívások elé állít, mint közel láthatatlan számok felismerése, képek közötti különbség megtalálása vagy színekkel való kombinálás. A feladatok megoldása után képességeid teszteken bizonyíthatod, ám ezek sem elegek ahhoz, hogy a több helyen is rettenetes angolságot használó Brain Assist egy ebédszünetnél tovább szórakoztasson, melyen a rém gyenge és értelmetlen multiplayer-mód sem segít, ahol a szűkre szabott kelléktárat viheted végig újra. Kétségkívül a kínálat egyik leggyengébb darabja, stílusában sokkal jobb választások vannak nála, például az említett Brain Age-széria bármelyik tagja. ■

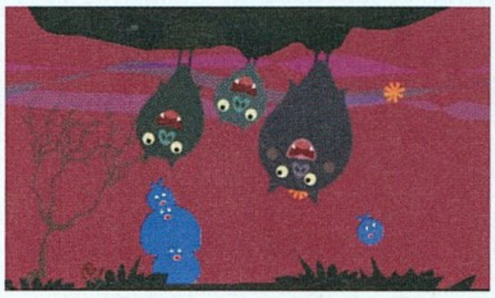
W **3.0**



Loco Roco 2

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **SONY JAPAN** PLATFORM **PSP**

Szeretett főszerkesztőnktől és közös barátainktól kaptam a PSP-met nászajándékba, járt hozzá egy LocoRoco is. Így eshetett meg, hogy újdonsült nejem őszinte rémülettel és „most már késő" arckifejezéssel nézte végig, ahogy a nászút szabad perceiben kis gömböcöket irányítgatok végig furcsa pályákon: hol jéghegyek között, hol egy állat belsejében. Mert a LocoRoco ilyen játék volt: rá lehetett kattanni fél perc alatt, és ebben a fél percben a teljes tutorial is benne volt: a két ravasszal a pályát



lehetett jobbra és balra dönteni, együttes megnyomásukkal pedig a pályán guruló gömböcöket bírhattuk ugrásra. Ennyi volt az egész, a kimondottan PSP-re megálmodott játék megérdemelten lett a platform egyik húzóneve.

ÚJABB BŐR A GÖMBÖCÖKRŐL

A most megjelent második rész hozza az előd nívóját, és tulajdonképpen csak annyit róhatok fel neki, hogy nem sokban különbözik attól. A pályák hasonló elven épülnek fel, legfeljebb néhány összegyűjthető bogárka, alkatrész vagy virág (gömböcünk ez utóbbiaktól hízik) jobban van elrejtve rajtuk. De a készítők egyáltalán nem nyúltak az alapokhoz, pedig lehetett volna gazdagítani a játékmenetet a különböző színű gömböcökhöz rendelt speciális képességekkel, esetleg a játék remek fizikájának további felturbózásával, a gravitáció növelésével-csökkentésével, és még sorolhatnám. De nem: a fejlesztők a bevált receptnél maradtak, a gömböceinkkel szemétkedő néhány új lényt leszámítva a grafikán sem változtattak. Sőt, az első rész zseniális dalai is megmaradtak, még ha kicsit átmixelt formában is.

MINIJÁTÉKOK HÁTÁN

Az eleinte erős hiányérzet aztán lassacskán eltűnik, ahogy az ember halad előre a játékban. A fejlesztők ugyanis rengeteg – az egyes pályák teljesítésével elérhetővé tehető – minijátékkal dobták fel a játékmenetet. Az első rész két minijátéka mellé kapunk kiszorítós játékot a színes gömböcökkel, egy Loco-versenyt, egy klasszikus oldalra scrollozó lövöldözést, és még sorolhatnám. A pályákra is beépült egy minijáték: amikor a gömböcök a pálya meghatározott pontjain énekelnek egy-egy összegyűjthető alkatrészért, a játékosnak a felugró hangjegyek ütemében kell nyomogatnia az egyik gombot – tiszta Guitar Hero.

A hangjegyek egyébként amolyan tapasztalati pontként szolgálnak: ha összegyűjtünk százat, könnyebben szerezhetünk bogárkákat (ez a pénz megfelelője a Loco-világban), ha még százat, megkapjuk a pálya térképét, és ha újabb százat, a pályán levő tüskék nem árthatnak nekünk. Mondanom sem kell, minél fejlettebbek vagyunk, annál könnyebben összeszedhetjük a pályákon levő cuccokat, így elég motivációt kap a játékos, hogy többször végigjátssza a pályákat. Az alkatrészeket és a bogárkákat a muimui-házban költhetjük el új szobákra és berendezésre (a mumimuik kis vakondszerű



manók, minden pályán hármat szedhetünk össze), így a játék végére egy pofás, belakott emeletes házat alakíthatunk ki. Akinek még ez sem lenne elég, a pályánkénti húsz virág összeszedésével kis mozijelenetekhez juthat (a sztorira egyébként is több figyelmet fordítottak a készítők), és ugyan némelyik egyszerűbb, mint egy Teletubbies epizód, szórakoztatóak a maguk egyszerűségében.

Összességében véve a LocoRoco 2 méltó az elődhöz, és bár az első benyomásunk az lehet, hogy ez inkább egy küldetéslemez, mint igazi folytatás, rengeteg ötlet került bele. Jellemző, hogy még a töltőképernyőn is találhatunk tárgyakat és még a stáblistán is játszhatunk gömböceinkkel. ■

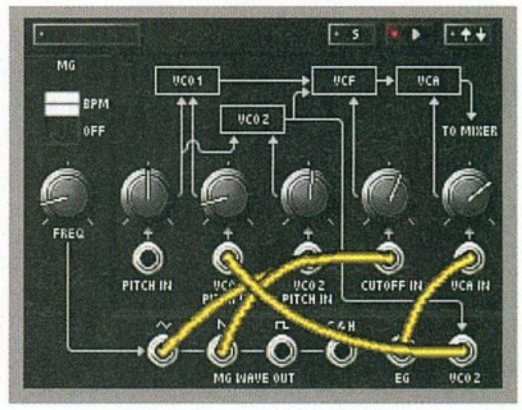
értékelés	Nem sokban különbözik az elődtől, de az új pályák mellett a játékos rengeteg minijátékot kap.	8.5
stöki		



Korg DS-10

KIADÓ **AQ LIGHT** FEJLESZTŐ **AQ** PLATFORM **DS**
MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **2008. OKT. 10.**

■ **Nem az a klasszikus játék, de éppen azért lehet érdemes a figyelmünkre**



Zenei forradalom

A minőségi zenei szoftverek erős hardvert kívánnak meg, és bár a konzolokra írt zeneszerkesztők részletekbe menő kísérletezést engedtek meg, de komolyabb használatra mindegyikük alkalmatlannak bizonyult. Eddig.

Nem ez az első eset, hogy a DS-t hangszerként használhatjuk; az Electroplankton hangmanipulációja és a Jam Session gitárakkord-futamai után most egy eleve gépi hangzásokra kiélezett, korábban profi felhasználásban érdemeket szerzett szintetizátor szoftveres emulációjával szembesülhetünk. A célplatform eleve némi szkepticizmust lógat a levegőben, a DS és az 1978-ban megjelent KORG MS-10 egymásnak eresztése ugyanakkor valódi telitalálat!

Mindent felkínál, amit az eredeti szintetizátor: helyén van a négysávos dobgép, a billentyűzet és az ahhoz tartozó eredeti hangminták, a sequencer, az effektpad és a sztereo hatást meg hangerőt szabályozó keverőpult. Helyén van a VCO („voice-controlled oscillators"), sőt, az MS-20-hoz képest is fejlődés, hogy ebből kapásból kettőt is találunk – ezeknek a bekötése és pitchelése hasonló módon történik, mint a profi szerkesztőprogramok esetében, „virtuális" kábelezéssel. A KaossPad is visszaköszön, amivel az X/Y tengely mentén mozgatott pennával csavarhatjuk ki és torzíthatjuk el a hangzást – a monoton loopok unalmát egy-egy effektezés nagyban képes feldobni.

Szinte nincs is kifogás. Mindent tud, amit az MS-10, probléma csupán azzal van, hogy nem is sokkal több annál. Amíg 1978-ban valóban kevés hangmintát lehetett egy hasonló kütyüben tárolni, addig a DS kapacitása bőven képes lett volna meghaladni azt. Persze, azt már nem KORG-nak hívnák, hanem valami egészen másnak... Ugyanakkor – és ezért nem lehet a DS-t hibáztatni – az MS-10 egyedi analóg melegségét képtelenség más eszközzel visszaadni.

Kinek lehetne ajánlani? Megkockáztatom, hogy akár profi felhasználásra is alkalmas: a fejhallgató-kimenet egy kicsit zajos, és önmagában nem versenyképes eszköz, de egy-egy élő műsor kiegészítőjeként nagyon jól jöhet, ahogy DJ-knek is, a keverőpultba kötve, loopokat indítani. Másnak demonstrációs eszköz – mert bizonyítja, hogy a DS képességei nem korlátozódnak a videojátékra!

értékelés Az elektronikus hangzás történelmének egy szelete, hibátlan emulációval – kézikonzolon szinte páratlan bravúr! **8.0**
tyler

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Flower Sun & Rain

MARVELOUS • GRASHOPPER • DS



A Killer7-nel végérvényesen játékistenné avanzsált Suda51 most nosztalgiázik. A 2001-es, Japánban PS2-re megjelent Flower Sun & Rain most DS-en hódít, immáron angol nyelven. Érezted már úgy, hogy minden napod megismétlődik? Az FSR hősével pontosan ez történik, a foglalkozását tekintve elveszett dolgokat kereső Sumio újra és újra ugyanazt a napot éli át és semmit sem tud ellene tenni – a feladatot rájönni, hogy mi is zajlik a háttérben. A logikai feladványokkal alaposan megtűzdelt kaland izgalmas sztorit kínál kissé gyatra és túlságosan önismétlő játékmenettel egy olyan körítés mellett, mely színvonalában a '93-as Stuntsot idézi és annál csak ritka alkalmakkor mutat tovább. Ám a FSR mindezek ellenére érdemel egy esélyt, mert van annyira formabontó és kreatív, hogy hibáin túl lehessen lépni. ■

w **6.0**

Tomb Raider Underworld

EIDOS • SANTA CRUZ • DS



Lara Croft kisasszony a legendes megújulása után most a merészebb kalandok irányába merészkedik. A Tomb Raider Underworld Atlantisz elveszett világától Mexikón át egészen az Antarktiszig invitál kalandra. A rövidségre és az instant élményre alapozó pályadesign miatt az Underworld ideális handheld játék, amely adrenalindús ugrándozást és lövöldözést kínál James Bondot idéző kütyük bevetése mellett. A DS képességeit kihasználó kis feladatokkal értékes leletekről fújhatod le a port, esetleg valami kincset bányászhatsz ki a törmelék érintőképernyős lebontása után. Ám az Underworld rövid, kihívást egyáltalán nem kínál és túlságosan lineáris ahhoz, hogy az egyszeri és nem túl izgalmas végigvitel után újból leemeld a polcról. Stílusában DS-en viszont alig akad, így nagy szükségben ajánlható. ■

w **5.0**

Dragon Ball: Origins

ATARI • NAMCO BANDAI • DS



Soha véget nem érő pofozkodós széria után a Dragon Ball végre tisztességes feldolgozást kap: az Origins toronymagasan minden idők legjobb DB-adaptációja, amely a címnek megfelelően sorozat első epizódjától kezdve követi végig Songoku és társai kalandját. A Phantom Hourglassra kísértetiesen emlékeztető és teljes egészében az érintőképernyőre alapozó irányítással terelgetheted hőseid, logikai feladványokat oldva meg, temérdek ellenféllel harcolva és különleges képességgel megáldott főgonoszokat nyomva le. Az Origins tartalmas, nagy nyílt terepeket fűz egybe, temérdek felfedeznivalóval és extrával. Mindezt gyönyörű körítéssel toldja meg, kifacsarva a DS-ből mindent. Az Origins nem csak a DB-seknek, de minden DS tulajnak kötelező darab! ■

w **8.0**

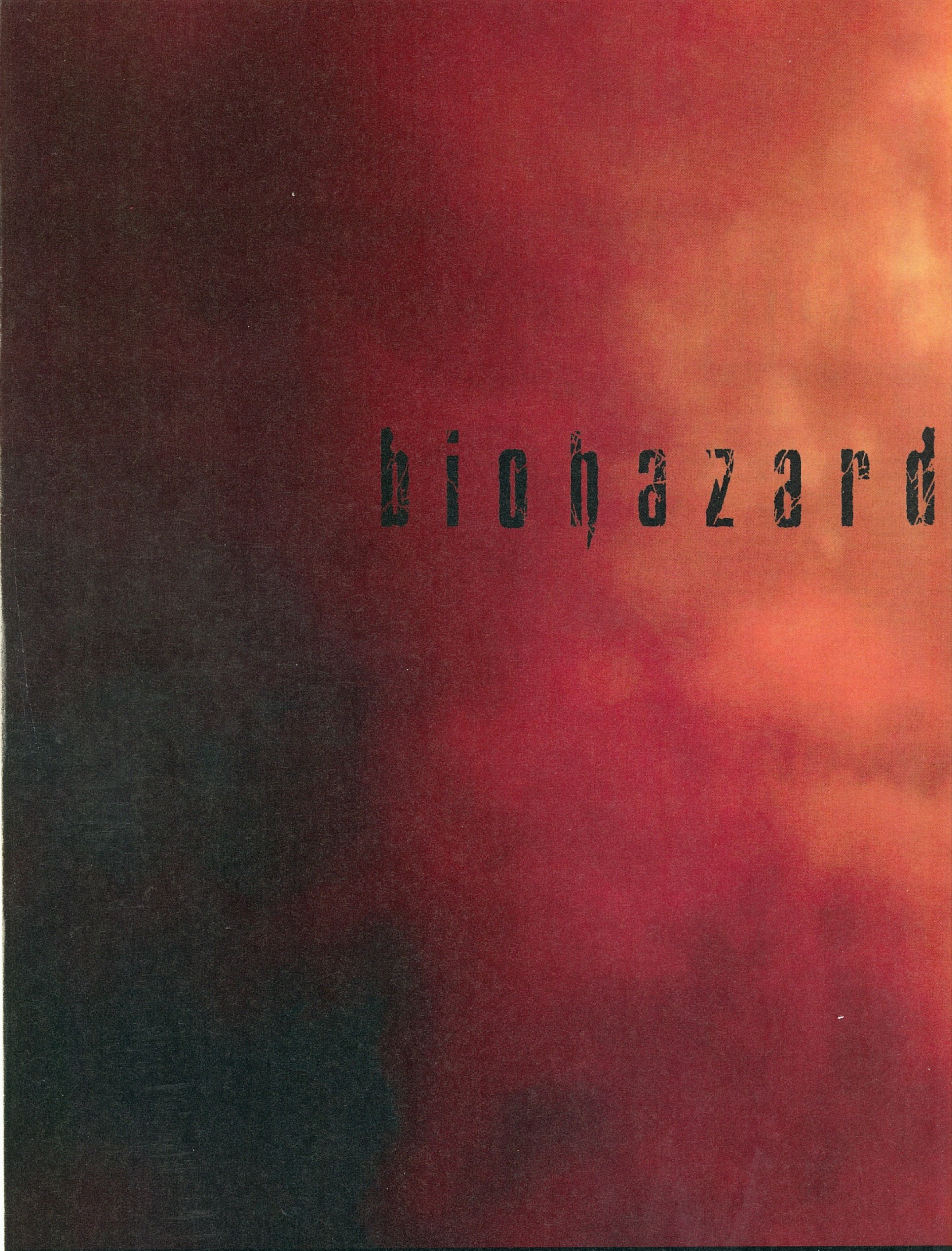
Ninjatown

SOUTHPEAK • VENAN • DS



A végtelenül addiktív netes variációk után most minden konzol nagy „toronyvédő" játékot kap: a DS-tulajok a Lock's Quest után Ninjatownnal bizonyíthatják rátermettségüket a bázisépítés terén. A démon által elfoglalni kívánt város megvédése a feladat, minden pályán egy adott célpont köré húzva fel a lehető legjobb egységeket. A temérdek ninjakasztból mindig a helyzetnek megfelelően állíthatod össze a védőket, nem csak a közelharci, de a távolsági képességűeket is. A Ninjatown villámgyorsan elsajátítható, de elmerülni benne csak hosszútávon lehet: a három tucatnyi térkép változatos kihívásokat kínál, amely nem feledkezik el a multiplayerre éhezőkről sem. Egy kártya, két játékos, közös cél: a lehető leggyorsabban ledarálni az ellenfelet! ■

w **7.5**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE JANUÁR 15-ÉN JELENIK MEG.



A **Gyémánt Kiadás** sorozatba csak a PC-s játékok krémje kerülhet be! A sorszámozott, exkluzív kiadások megdobogtatják minden igazi gyűjtő szívét.
Legendás címek az őket megillető csomagolásban, magyar nyelven, kedvező 4990 Ft-os áron. Ne feledd: a Gyémánt a legjobb ajándék.
A sorozat 2008 telén jelenik meg!



A **Topseller** első játékai 2008 októberében jelentek meg. A folyamatosan bővülő sorozat jelenleg 17 címet tartalmaz a közelmúlt PC-s sikerei közül. Legyenek a kedvenceid akár az autóversenyek, akár az akciójátékok, az ügyességi játékok vagy a stratégiák – a Topseller sorozatban megtalálod a hozzád illő játékot... Ha a megjelenéskor lemaradtál volna valamelyik címről, most itt a lehetőség, hogy hihetetlen – 3990 Ft-os áron – megszerezd!



A **Legjobb Választás** nevet viselő – legsikeresebb sorozatunk - 2008 augusztusa óta érhető el a boltokban, és bővülő kínálata jelenleg közel 30 címet ölel fel. 1990Ft-os árával és játékosok által kiválasztott címeivel hamar sokak kedvencévé vált a sorozat. Az elektronikus regisztráció után elérhető letölthető tartalmak, értékes nyeremények és a fix ajándékok pedig olyan extrák amelyek miatt különösen megéri megvásárolni és regisztrálni a Legjobb Választás sorozat címeit.

MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A CDPROJEKT